
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
NÚM. 66
5,95 €
Magazine
8 414090 112772 00066
ENSACIONAL
OMPARATIVA
ESPECIAL FÚTBOL
OBERTO CARLOS
UTI • PAVÓN
SULI • TAMUDO • MORALES
guras de la liga analizan
s mejores juegos
fútbol en exclusiva
ra PSMag
REVIEW
MUNDIAL
FIFA 2002
El fútbol es así!
REVIEW
SOLDIER
OF FORTUNE
ontratado para cazar
¡ESTA MOTO PUEDE SER TUYA!
PS one
REVIEWS
Striker 1945 II
Capcom Vs. SNK
Metal Slug X
Dexter's Laboratory
Mundial FIFA 2002
PlayStation 2
REVIEWS
Mundial FIFA 2002
Manager de Liga 2002
Mad Maestro
Smash Court Tennis
Frequency
Mike Tyson
Heavyweight Boxing
2 CAMISETAS OFICIALES FIRMADAS
JUEGOS Y CAMISETAS MUNDIAL FIFA 2002
10 DEMOS JUGABLES: PETER PAN EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS, PINK PANTHER, DRIVER, THE ITALIAN JOB, WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES, RAYMAN RUSH, MICRO MACHINES V3 Y TRES JUEGOS COMPLETOS YAROZE MÁS UN VÍDEO DE LA ÚLTIMA LOCURA NIPONA: METAL SLUG X Y DESCARGAS PARA TONY HAWK'S SKATEBOARDING, BUGS BUNNY Y OTROS...
PlayStation



WALKMAN
Net MD
Transfiere la música a tu MiniDisc hasta 32 veces más rápido que en tiempo real
¿Estás loco por la música? ¿Eres impaciente? No desesperes. Conecta tu Net MiniDisc Walkman a tu PC con un cable USB y transfiere la música a tu MiniDisc a una velocidad de vértigo: 32 veces más rápido que en tiempo real*. Además, el modo MDLP te permite grabar hasta 4 CD's en un solo MiniDisc. Máxima rapidez. Mayor capacidad. ¿Imaginas una forma mejor para disfrutar de la música?
* La velocidad de transferencia puede variar según las especificaciones de tu PC.
www.sony.es
SONY
WALKMAN
MZ-N1
go create
SONY

30 DE JUNIO DE 2002

ff

:a: MC Ediciones, S.A.
ectora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
e de redacción: **Joan Piella**
rdinadora (Madrid): **Ruth Parra**

quetación electrónica

s Guillén

aboradores

ra Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, juel López, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa, lard Sales,Carles Sierra, Óscar Huertas, lena Garcia.

ografía: Sebastián Romero

ección editorial

tora: **Susana Cadena**
ente: **Jordi Fuertes**

licidad

triz Bonsoms
nse, 11 28020 Madrid
91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

licidad de consumo

nènec Romera
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

cripciones

scripciones@mcediciones.es
: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

lacción *PlayStation Magazine*

Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

nación y fotomecánica

Ediciones
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

resión

ner Printing
: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
reso en España - Printed in Spain

tribución

edis, S.L.
enida de Barcelona, 225
lins de Rei, Barcelona
edis Madrid:
orja, 19-21 esq. Hierro
ígono Ind. Loeches
rejón de Ardoz. Madrid

TRIBUCIÓN MÉXICO:
ortador Exclusivo: CADE, S.A.
Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
egación Miguel Hidalgo México D.F.
5456514 Fax: 5456506
tribución Estados: AUTREY
tribución D.F. UNION DE VOCEADORES

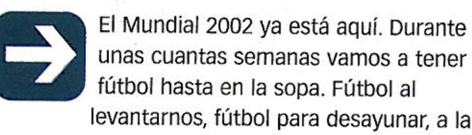
MC
MC EDICIONES

ta

Ediciones, S.A.
ministración
San Gervasio, 16-20,
022 Barcelona
: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



EDITORIAL



El Mundial 2002 ya está aquí. Durante unas cuantas semanas vamos a tener fútbol hasta en la sopa. Fútbol al levantarnos, fútbol para desayunar, a la hora de comer, para cenar y al acostarnos; repeticiones de las mejores jugadas, resúmenes de los encuentros más destacados, entrevistas con los protagonistas... y claro, era inevitable, la fiebre futbolera también ha llegado a *PSMag*.

Decidimos que este era el marco ideal para acometer una comparativa que englobara los simuladores futbolísticos de mayor renombre junto a las últimas novedades, cómo *Red Card Soccer*, *Mundial FIFA 2002*, *David Beckham Soccer* o *Pro Evolution Soccer*, y en nuestro afán por marcar la diferencia y ofreceros los reportajes más originales cada mes (estad atentos a los próximos números), pensamos que lo ideal sería retar a profesionales de este deporte a unas *partidillas* con nosotros. Jugadores de la primera división que, además, fueran aficionados a «la Play». ¿Quién se atrevería a medirse con nuestros analistas y redactores, *jugones* empedernidos? ¿Ganaríamos fácilmente? ¿Habría sorpresas?

Sabíamos que no era el mejor momento: la liga estaba terminando, Barça y Real Madrid se enfrentaban en las semifinales de la Champions, algunos equipos luchaban por no bajar a segunda, otros por subir a primera... pero aún así decidimos intentarlo, y empezamos a darle al fax y al teléfono hasta que echaron humo.

Desde estas líneas quiero dejar claro que *PSMag* ha contactado con varios equipos, más de los que aquí aparecen, pero que no todos han podido atendernos debido a compromisos varios.

Probablemente, algunos echaréis en falta a vuestro equipo favorito, –y lo sentimos en el alma porque en la redacción, para algunos, el sentimiento es el mismo; os lo aseguro– pero, por encima de colores y equipos, tenemos a seis profesionales que, a pesar de sus compromisos, han aceptado amablemente nuestro desafío, se han revelado como auténticas figuras del *pad* y hasta le han dado un buen baño a algún redactor... jefe (je, je, je).

Sirvan también estas líneas cómo agradecimiento a todas aquellas personas que han hecho posible esta comparativa: jugadores, jefes de prensa y también a nuestros redactores, que –además de sacrificar algún domingo para este reportaje– acogieron la idea con la mayor ilusión, y trabajar así es de lo más gratificante.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO
Junio 2002

PREVIEWS

REPORTAJES

REVIEWS

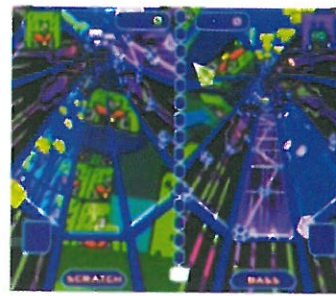


ation
Magazine

SECCIONES


F1 2002


Mundial FIFA 2002

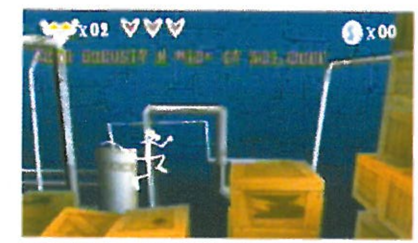

Frequency


Manager de Liga 2002

ESPACIO CD

Tras la teoría, un poco de práctica




PETER PAN: AVENTURAS EN NEVERLAND

Dance Dance Revolution Konamix

- MANTENTE EN FORMA JUGANDO A LA PLAY
- DESEMPOLVA LA COLCHONETA DE BAILE
- 52 TEMAS DE BAILE, O SEA, CINCO DISCOS
- TOMA NOTA, TRAVOLTA

Imagínate la escena: Ocho de la mañana en la redacción de *PSMag*, todos los redactores teclean tranquilamente sus inspiradas palabras, cuando, de pronto, la calma se ve alterada por el primo del redactor jefe que llega, coloca un cuadrado de plástico en el suelo y empieza a patalear a ritmo de música *house*. Nos temíamos que esto ocurriria tarde o temprano... ha descubierto la saga *Dance* de Konami.

¿Y que nos depara la última entrega de la saga? Más de lo mismo: más canciones, más pasos de baile que aprender y más sudor empapándote la espalda. Ya sabes de qué va, tienes que pisar la colchoneta de baile o darle al *joypad* en la dirección que te muestra la pantalla. Cuanto mejor respondas, más puntos te llevarás. Baila como un *carrozón* y te echarán de la pista. Es bestial la cantidad de opciones de que dispones para darle caña al *body*, y así, poco a poco, te convertirás en el Travolta de los videojuegos. Pero si lo que quieres es poner en forma de cara al verano y darle caña a los michelines acumulados, el juego te ofrece un contador de calorías que te ayudará a acabar con esos quilitos de más. Nunca subestimes el poder de PlayStation.

Todos los temas de baile disponibles son tan frenéticos como lo exige el guión y en la versión a la que hemos jugado, hay muchísimos (más los que puedes desbloquear). Los gráficos son llamativos y recuerdan a los dibujos animados. Pronto te ofreceremos más noticias de la última locura de Konami.

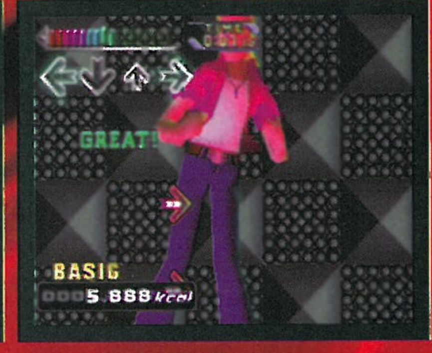


¡Superdiscofashion!: Ha llegado el ligón de la discoteca...



¿Preparado?: Habrás calentado un poco antes de empezar, ¿no?







¡Tupé guay!: A las chicas les mola su peinado años 50

- ¿QUÉ? Una locura de juego de baile con canciones machaconas
- ¿QUIÉN? Konami. Ya sabes, los creadores de Metal Gear Solid y Pro Evolution 2
- ¿CUÁNDO? Pues todavía no se sabe, pero esp



Otro que tal baila: Gorrito a lo Jamiroquai, jersey fantasía... hasta aquí bien, pero esos pantalones de alpinista...

"Más canciones, más pasos de baile, y más sudor empapándote la espalda"

Dando la nota: Este pobre baila fatal, no lo querrían ni en *Noche de Fiesta*.

MODA BAILONGA
¡Y es que una siempre tiene que estar mona, y si no que se lo digan a Mónica Naranjo! Las botas son de escándalo, ¿eh? ¡Vaya Plataformas!

pronto...

● ¿POR QUÉ? Pues porque queremos bailar y punto, ¿pasa algo?





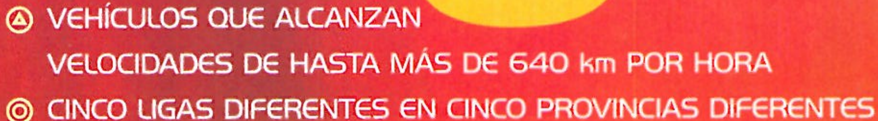
Bonita carrocería. Todavía alucinamos con los entornos.





Fire Bugs

PÉGATE AL SUELO
Este es Guppy, uno de los cinco vehículos con los que puedes competir. El resto también tienen nombres muy curiosos, como Stallion o Bullfrog.



- VEHÍCULOS QUE ALCANZAN VELOCIDADES DE HASTA MÁS DE 640 km POR HORA
- CINCO LIGAS DIFERENTES EN CINCO PROVINCIAS DIFERENTES
- 25 CIRCUITOS SÚPER DETALLADOS DE PURA CIENCIA FICCIÓN
- ARSENAL PERSONALIZABLE PARA ENVIAR AL DESGUACE A LOS RIVALES



El olor agridulce de la goma quemada sobre el asfalto, el chirriar prolongado de los frenos, el estallido ensordecedor de un misil guiado al impactar contra el alerón de un rival... Nos encantan los juegos de carreras arcade, y nuestro corazón late con fuerza ante la perspectiva de gozar de *Fire Bugs*.

Fire Bugs, la última creación de ATD, entre cuyos trabajos se incluyen *Rollcage* y *Rollcage Stage II*, verá la luz en septiembre. El juego promete una combinación irresistible de carreras a toda pastilla y continuos rifirrafes en carretera que pueden acabar con tus huesos en un hospital intergaláctico.

Ambientado en un futuro no muy lejano, los jugadores deben situarse al volante de cinco vehículos diferentes para competir en una serie de carreras de la liga. La acción se lleva a cabo en cinco provincias temáticas: Archipiélago, Jardines Androide, Dunas del Cielo, Puerta del Cielo y Ciudad Niebla y, tal y como demuestran las capturas, su aspecto gráfico tiene ya muy buena pinta. Desde ATD aseguran que han sido capaces de exprimir un poquito más las capacidades de la PSone, y que el juego será tan bueno, o incluso mejor, que cualquiera que se haya puesto a la venta hasta la fecha.

En los próximos meses, más noticias y demo jugable. Palabra. ●



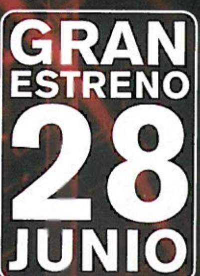
¡Accidente! Los niveles de furia en las carreteras van a alcanzar cotas insospechadas, ya que cada vehículo va armado hasta los dientes.

¿QUÉ? Un juego arcade de carreras futuristas con vehículos que circulan a velocidades impensables. • **¿QUIÉN?** El equipo de ATD, creadores de la saga *Rollcage*.

RESIDENT EVIL

MILLA JOVOVICH

MICHELLE RODRIGUEZ



Un experimento secreto. Un virus mortal. Un terrible error.





















EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

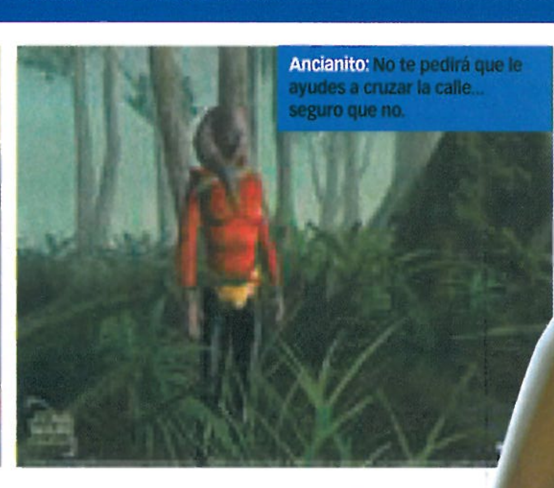
LOADING...

NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

ESTE MES EN LOADING



Everquest Todo lo que ves, un día será tuyo... o no.



Ancianito: No te pedirá que le ayudes a cruzar la calle... seguro que no.

SE ACERCA LA E3

CUÁNDO 21-24 DE MAYO **QUIÉN** ¡TODOS! **DÓNDE** WWW.E3EXPO.COM

AL ABORDAJE *PSMag* ya tiene un equipo rumbo a Los Ángeles



Mayo es el mes de la feria de las ferias, la Electronic Entertainment Expo, también conocida cómo E3, el punto de reunión de todos los distribuidores, desarrolladores y prensa especializada del sector de los videojuegos. Allí se presentan las novedades más jugosas del año y por ello, un año más, *PSMag* envía su contingente de reporteros encabezados por nuestro redactor jefe que vuela hacia Los Angeles dispuesto a todo.

De momento, ya sabemos algunos detalles que darán mucho que hablar y, para que vayas abriendo boca, pasamos a comentarlos acto seguido. Para empezar, hablemos de números: se presentan 450 compañías y más de 1000 productos... ¿os podéis hacer a la idea de lo que eso significa?

PlayStation 2 tendrá un protagonismo muy destacado, pero nuestra pequeña gris no ha caído en el olvido. Buena muestra de ello es la noticia de que Bethesda Softworks editará el próximo otoño el juego de Peter Molyneux, ***Black & White*** (Lionhead Studios) para **PSone**, un juego cuyo lanzamiento para Dreamcast y PS2 fue cancelado el año pasado.

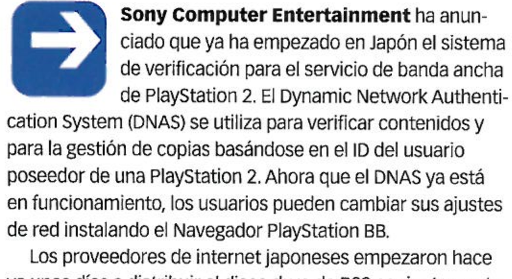
Por otro lado, **Sony Online Entertainment** llevará hasta Los Angeles sus proyectos más destacados. Juegos multijugador muy, pero que muy esperados. Por ejemplo, la nueva expansión para *EverQuest*, que se llamará *The Planes of Power* y el debut de esta licencia en PS2 con *EverQuest Online Adventures*, uno de los primeros juegos únicamente *online* para consola desarrollado en EEUU. A pesar de ser un juego completamente nuevo, contará con la experiencia de *EverQuest*.

A estos dos títulos hay que añadir *Star Wars Galaxias* y *PlanetSide*. El primero es la esperada adaptación al género «rolero-multijugador-masivo» del universo creado por George Lucas y estará disponible en diciembre. *PlanetSide* estará disponible en primavera de 2003 y será un juego multijugador masivo de acción en primera persona en la que tomaremos parte en una guerra.

El bombo y platillo se lo llevarán –salvo sopresas de última hora, algo que gusta tanto en la E3– *Silent Hill 3*, *Colin McRae 3* y *Devil May Cry 2* pero recordad que el primer *Metal Gear Solid* se presentó en la E3 del 97 de forma inesperada; y con *Metal Gear Solid 2* pasó lo mismo... así, que para dentro de un mes, espérate cualquier cosa. Nuestro equipo está entrenado para averiguarlo todo, absolutamente todo. Ya verás que reportaje tendremos para ti el mes que viene... ¿podrás esperar?



SouthHall: Vista del pabellón, el año pasado... ¡Volvemos a la carga!



CODEMASTERS, E3 Y LA LLUVIA



CUÁNDO CODEMASTERS QUIÉN MAYO DÓNDE E3

El país del sol naciente vive el nacimiento de una nueva era de la transmisión de datos

A medida que se se acerca la E3, se van dando a conocer más detalles sobre los juegos que Codemasters presentará en Los Angeles. *Colin McRae* 3 será una de las estrellas indiscutibles de la feria y sus increíbles efectos climatológicos van a dejar a nuestro contingente calado hasta los huesos; a no ser que se hayan acordado de llevarse el paraguas. Las impredecibles condiciones meteorológicas que acompañan todos los rallys pueden marcar la diferencia cuando cada segundo cuenta, y eso es algo que se ha tenido en cuenta en *Colin McRae* 3. La visualización de la lluvia, nieve, granizo y niebla en el juego son impresionantes. Podrás ver cómo cae la lluvia, cómo choca contra el parabrisas y se desliza por el mismo después. Tendrás que echar un buen vistazo a la carretera antes de que la lluvia obstruya completamente la visión. Lo que otros juegos prometieron, *Colin McRae Rally 3* lo cumple con el máximo detalle.

Colin McRae Rally 3 representa, en términos de jugabilidad, realismo y calidad gráfica, un paso de gigante; pero por encima de todo, captura cada gota de sudor, las 150 decisiones por minuto y el trabajo en equipo que conlleva el ser un piloto como Colin McRae.

El esperado título de Codemasters se pondrá a la venta en Septiembre para PlayStation 2 mientras que la edición de PC se editará en 2003. Este título captará la esencia de la competición de rally al más alto nivel, poniéndonos en la piel de un campeón.





LOS NIPONES SE PASAN A LA BANDA ANCHA

CUÁNDO YA MISMO QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATIONCOM

ALTA VELOCIDAD El país del sol naciente vive el nacimiento de una nueva era de la transmisión de datos

Sony Computer Entertainment ha anunciado que ya ha empezado en Japón el sistema de verificación para el servicio de banda ancha de PlayStation 2. El Dynamic Network Authentication System (DNAS) se utiliza para verificar contenidos y para la gestión de copias basándose en el ID del usuario poseedor de una PlayStation 2. Ahora que el DNAS ya está en funcionamiento, los usuarios pueden cambiar sus ajustes de red instalando el Navegador PlayStation BB.

Los proveedores de internet japoneses empezaron hace ya unos días a distribuir el disco duro de PS2 conjuntamente con el disco del Navegador de PlayStation BB. Al instalar el Navegador de PlayStation en la PS2, los usuarios no pueden acceder a la tarjeta de memoria o a las funciones del reproductor de CDs. La compañía ha anunciado que muy pronto pondrá a disposición un *patch* que podrá descargarse y que solucionará este problema. Aún así, se advierte a los usuarios desconectar la unidad PlayStation BB para prevenir este problema por ahora.

Así está el panorama. A estas alturas, ya deberíamos estar acostumbrados a ser los últimos en disfrutar de los juegos y de las nuevas tecnologías, pero nunca deja de tocarnos las narices que los primeros sean siempre los japoneses...

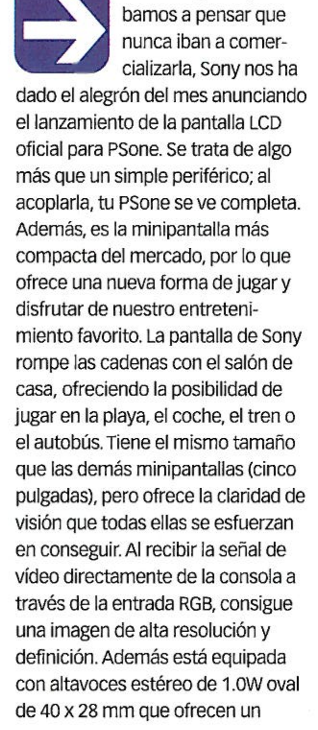
Qué le vamos a hacer, quizá algún día podamos disponer de toda la infraestructura tecnológica necesaria para hacer funcionar todo eso que sólo vemos por la tele o de lo que oímos hablar...

Más noticias al respecto en cuanto las tengamos..

EL TAMAÑO SI IMPORTA

CUÁNDO YA QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

LO ULTIMO PARA PSONE La espera ha sido larga, pero ha valido la pena



Cuando ya empezábamos a pensar que nunca iban a comercializarla, Sony nos ha dado el alegrón del mes anunciando el lanzamiento de la pantalla LCD oficial para PSone. Se trata de algo más que un simple periférico; al acoplarla, tu PSone se ve completa. Además, es la minipantalla más compacta del mercado, por lo que ofrece una nueva forma de jugar y disfrutar de nuestro entretenimiento favorito. La pantalla de Sony rompe las cadenas con el salón de casa, ofreciendo la posibilidad de jugar en la playa, el coche, el tren o el autobús. Tiene el mismo tamaño que las demás minipantallas (cinco pulgadas), pero ofrece la claridad de visión que todas ellas se esfuerzan en conseguir. Al recibir la señal de vídeo directamente de la consola a través de la entrada RGB, consigue una imagen de alta resolución y definición. Además está equipada con altavoces estéreo de 1.0W oval de 40 x 28 mm que ofrecen un sonido estéreo de lo más cristalino. La entrada para auriculares de la pantalla te permitirá gozar de tus juegos sin molestar a nadie con un par de cascos mínimamente decentes. Pesa sólo 335 gramos y mide 182 x 186 x 34 mm. Lo que ya no es tan atractivo, ni tan pequeño, es su precio: 199 €.

ACCESORIOS

También se encuentran ya a la venta dos accesorios que te permitirán optimizar el uso de tu PSone. Se trata del cable adaptador para el coche y del cable de conexión AV. El primero permite conectar la consola en el automóvil a través del encendedor. Con el cable de conexión AV podrás conectar la pequeña de Sony a un equipo de vídeo o cámara digital para poder reproducir imágenes en la pantalla. Ambos accesorios se venden por separado e independientemente de la pantalla. El precio del cable de conexión AV es de 6,99 € y el del cable adaptador para el coche de 49,99 €







BAJA EL PRECIO DE PSONE

CUÁNDO YA QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

SCEE establece un nuevo precio para Psone

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) anunció el pasado 14 de Mayo en Londres que el PVP estimado de la consola de videojuegos PS one® se reducirá a 89 Euros, a partir del próximo día 17 de Mayo de 2002.

Teniendo en cuenta que en todo el mundo han sido distribuidas cerca de 90 millones de unidades de PlayStation® y PSone, la reducción del precio no sólo convertirá a la consola más vendida de la historia en un producto más asequible de los territorios PAL, Europa, Oriente Medio, África y Oceanía, sino que también favorecerá el lanzamiento de juegos para este formato. James Armstong, Director General y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España comenta sobre este cambio de precio: «El éxito de PSone ha sido rotundo, y en este momento hay más de 35 millones de PSones en los hogares de los territorios PAL, de las cuales casi un 10 por ciento corresponden a España. Esta bajada de precio, la única en los últimos 3 años, nos ayudará a aumentar aún más nuestro número de consumidores, ya que con este nuevo precio se hace más asequible a un público más joven.»

Sony Computer Entertainment Europe va a presentar una atractiva oferta de juegos tanto para PSone como PlayStation 2 en el evento titulado *Software Preview* el martes 21 de mayo, como preámbulo de la Electronics Entertainment Expo (E3) que como cada año, se celebra en Los Angeles.

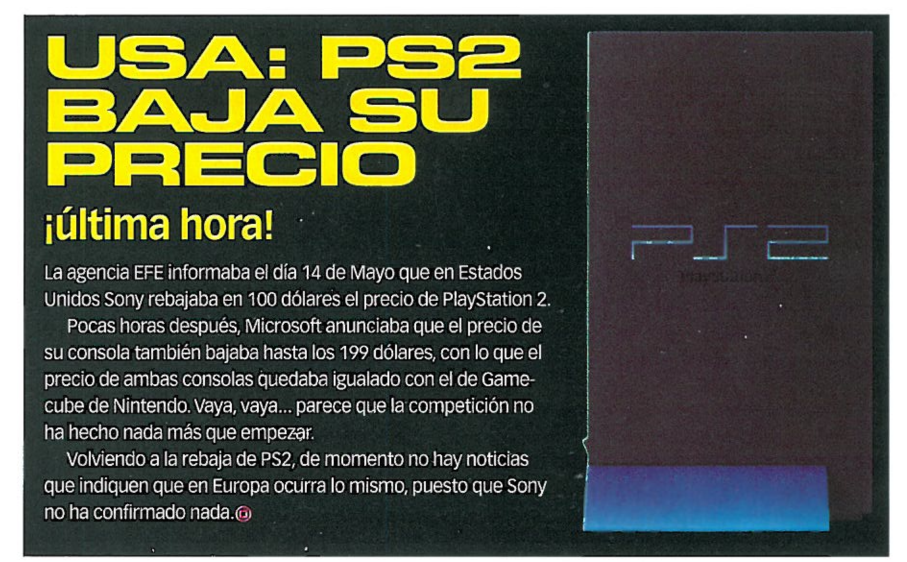
USA: PS2 BAJA SU PRECIO

¡última hora!

La agencia EFE informaba el día 14 de Mayo que en Estados Unidos Sony rebajaba en 100 dólares el precio de PlayStation 2.

Pocas horas después, Microsoft anunciaba que el precio de su consola también bajaba hasta los 199 dólares, con lo que el precio de ambas consolas quedaba igualado con el de Gamecube de Nintendo. Vaya, vaya... parece que la competición no ha hecho nada más que empezar.

Volviendo a la rebaja de PS2, de momento no hay noticias que indiquen que en Europa ocurra lo mismo, puesto que Sony no ha confirmado nada.




CORONA las olas y conviértete en su rey

ROMPIENDO LAS OLAS

CUÁNDO SEPTIEMBRE · QUIÉN PROEIN · DÓNDE WWW.PROEIN.COM

SURF Agarra la tabla, siéntate en el sillón y...¡al agua patos!



Como otros deportes de riesgo y en principio minoritarios, el surf se está perfilando como un filón para los desarrolladores de videojuegos adrenérgicos. Los últimos que se han subido a la ola son los chicos de Activision con *Kelly Slater's Pro Surfer* para PS2, apoyado por Kelly Slater, uno de los surfistas profesionales más reconocido de todos los tiempos. Podrás escoger al seis veces campeón mundial o a cualquiera de los otros ocho surfistas profesionales más destacados del panorama internacional, entre los que se encuentran Rob Machado, Bruce Irons, Kalani Robb, Lisa Andersen y Tom Curren.

Con ellos recorrerás a tu antojo increíbles olas representadas por un motor gráfico 3D de nueva generación. Se ha puesto especial énfasis en el movimiento aéreo, el surf de las grandes olas, barriles, tubos y enormes trucos.

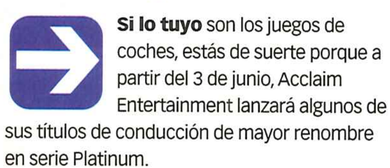
También podrás elegir entre múltiples modos de juego, entre ellos el Surf Trip, que te permitirá escoger tu propio camino buscando la ola perfecta a lo largo y ancho de los 13 lugares más famosos del mundo del surf, accediendo a pequeñas misiones destinadas a mejorar tus habilidades sobre la tabla. *Kelly Slater's Pro Surfer* cuenta con cuatro estilos diferentes de juego: Carrera, Surf Libre, Shootout y Mano a Mano. Tras cada una de ellos surgirán nuevos surfistas, tablas, vídeo-clips y personajes secretos. Y todo ello sin que tengas que utilizar flotador. ¡Bien!


SURF NOCTURNO Más vale que no te caigas, ya sabes que a los tiburones les gusta salir de casa al anochecer...

ACCLAIM: MÁS POR MENOS

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** ACCLAIM **DÓNDE** WWW..ACCLAIM.ES

CONDUCIR nunca fue tan asequible



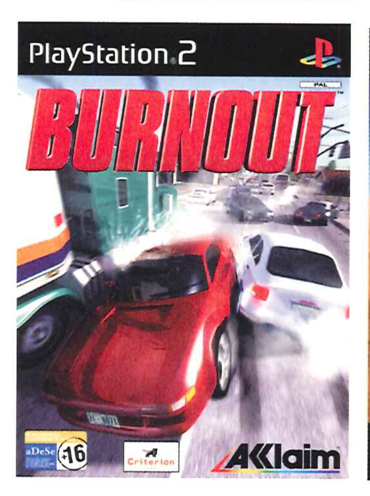
Si lo tuyo son los juegos de coches, estás de suerte porque a partir del 3 de junio, Acclaim Entertainment lanzará algunos de sus títulos de conducción de mayor renombre en serie Platinum.

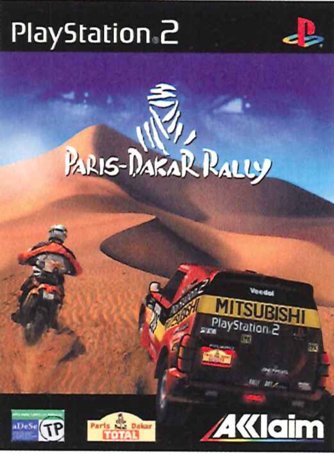
En las estanterías de las tiendas podrás encontrar juegos como *Crazy Taxi*, que entra en la serie Platinum de PlayStation2 a 29.99 €, *Extreme G3* a 29.99 €, *Paris Dakar Rally* a 29.99€ y *Burnout* a 39.95 €. Dada la aceptación que estos títulos han tenido en nuestro mercado, Acclaim quiere que el precio no sea un obstáculo para poder disfrutar de ellos, por lo que facilita las cosas a todos los jugadores de PlayStation 2 que se hayan quedado con las ganas de tener entre su colección a 4 los mejores títulos de conducción para la negra de Sony.

Ahora ya sólo queda elegir por cuál te decides: La diversión y frescura de *Crazy Taxi*, la emoción y frenesí de *Burnout*, la aventura y la estrategia del *Paris Dakar Rally* o la velocidad y diseño de *Extreme G3*.









CENTROMAIL CRECE

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** CENTRO MAIL
DÓNDE WWW.CENTRO MAIL.ES

COMERCIO Vamos de compras



La cadena de tiendas especialista en venta de software y hardware de entretenimiento líder en el mercado español, abre 5 nuevos centros antes del verano y alcanza la cifra de 77 Puntos de Venta en España.

Centromail, la marca bajo la cual Engine Technology System S.L. opera en el negocio de la venta de hardware y software de entretenimiento, cuenta en la actualidad con 72 puntos de venta dentro del territorio Español, número que en Junio se incrementará hasta 77.

A principios de mayo se inauguró un nuevo Centromail en Manresa (Barcelona); y a finales del mismo mes, abrieron sus puertas el nuevo centro de Oviedo y el de Palma de Mallorca. A lo largo del mes de Junio otras dos tiendas comenzarán a funcionar en Inca (Mallorca) y Las Palmas de Gran Canaria.

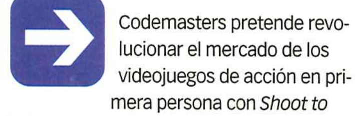
Lourdes Propin, Directora Comercial de CentroMAIL ha comentado: «Estas nuevas aperturas consolidan nuestra posición de liderazgo en el mercado español y son sólo el comienzo de nuestro ambicioso plan de expansión para el presente año. Los clientes de las ciudades en las que estaremos presentes y que aún no contaban con un punto de venta Centromail comenzarán a darse cuenta de que nuestras tiendas cubrirán todas sus expectativas".

El grupo **CentroMAIL**, especializado en la venta de Informática y Videojuegos y con más de 14 años de experiencia, tiene presencia tanto en España como en Latinoamérica, y cuenta con operaciones de venta por Internet - www.centromail.es – y por Teléfono - 902 17 18 19

SHOOT TO KILL: COLOMBIAN CRACKDOWN

CUÁNDO SIN CONFIRMAR **QUIÉN** CODEMASTERS **DÓNDE** WWW..CEDEMASTERS.ES

PRIMERAS PANTALLAS Mata en 1ª persona



Codemasters pretende revolucionar el mercado de los videojuegos de acción en primera persona con *Shoot to Kill: Colombian Crackdown*. "Las compañías de desarrollo parecen contentarse con mejorar los gráficos y la jugabilidad online de videojuegos de los títulos de acción en primera persona, añadiendo sencillamente algún ingrediente nuevo a los dinosaurios del género", asegura Gavin Raeburn, director de desarrollo de Codemasters.

Ambientado en la actualidad, el juego sumergirá a los jugadores en las intrincadas redes del narcotráfico colombiano como miembro de la Drug Enforcement Administration (DEA). Tendrás que desenmascarar individuos y organizaciones envueltas en la producción y tráfico de cocaína con una orden muy precisa que deberás seguir a rajatabla: dispara a matar.

"Queremos aportar aspectos nuevos a este género a través del empleo de una IA revolucionaria y sistemas de física avanzados, esenciales para ofrecer al mercado de los *shooters* en primera persona el salto cualitativo que *PRO Race Driver* y *Colin McRae 3* van a suponer en los juegos de conducción. ¡El mercado de los juegos de acción en primer apersona necesita una buena patada en el culo!", sentencia Gaeburn. Tendremos que esperar para ver quién se lleva la patada.

JUGÓN MANOSTIJERAS

CUÁNDO 2003 **QUIÉN** ESSENTIAL REALITY **DÓNDE** WWW.ESSENTIALREALITYCOMS



Coger objetos, alzar la mano para levantar el morro de un caza de combate, encoger el índice para disparar; son algunas de las posibilidades que ofrece el P5, un nuevo dispositivo de control de videojuegos en forma de guante que prácticamente convierte el ocio electrónico en un deporte físico y de contacto.

La gran novedad que ofrece el P5, diseñado por la compañía Essential Reality, frente a los sistemas tradicionales de control de movimientos virtuales es que éstos sólo permiten desplazar nuestros 'alter egos' digitales en dos ejes (izquierda-derecha y arriba-abajo), mientras que el guante multiplica por tres su capacidad de desplazamiento en el espacio.



El P5 se puede utilizar con PC's, Macs y consolas como PlayStation 2 y X-Box. Su estructura flexible lo hace adaptable a manos de todos los tamaños. Eso sí, sólo para diestros.

Según publica *navegante.com*, la idea del controlador que se ciñe a la mano como un guante no es nueva. En 1989 Nintendo lanzó al mercado el *Power Globe*, un primitivo modelo que, aunque llegó a vender casi dos millones de unidades, cayó en desuso por ser pesado, incómodo y poco fiable. Por otra parte, hace trece años casi todo los juegos eran en 2D por lo que no tenía demasiado sentido utilizar movimientos en el espacio tridimensional para controlarlos. Hoy en día la situación es completamente distinta, y es posible que muchos encuentren en el P5 un sistema más lógico para recorrer los largos pasillos tridimensionales de juegos como *Metal Gear Solid 2*.

Su precio oscilará entre 117 – 135 euros.



END GAME: CON TIME CRISIS EN EL PUNTO DE MIRA

CUÁNDO 2ª QUINCENA DE JUNIO **QUIÉN** EMPIRE INTERACTIVE/PLANETA DE AGOSTINI **DÓNDE** WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

ENTREVISTA Empire Interactive ha puesto a *Time Crisis* en su punto de mira. Apunten... ¡fuego!

Acompañados por Óliver Méndez, responsable de producto de Planeta de Agostini, visitamos, pistola en ristre, los estudios de Empire Interactive en Oxford para darle al gatillo con *End Game*.

Este *shoot'em-up* para pistola óptica promete ofrecer los primeros enemigos con inteligencia artificial que se ven en este género. Según Empire, los jefes de *End Game* no atacan siguiendo siempre los mismos patrones, sino que reaccionan en función del comportamiento del jugador. Con todo, Adrian Barritt, jefe de desarrollo de *End Game*, advierte que han dado mucha importancia a «mantener un equilibrio entre la inteligencia artificial y las cosas que el jugador puede memorizar». Barrit y su equipo están convencidos de que en este género «los reflejos que uno adquiere en las primeras partidas juegan un papel clave».

EG
ENDGAME

CRECED Y MULTIPLICAOS

El as que tiene *End Game* en la manga es el «hypermode», un modo de funcionamiento especial que se activa cuando el jugador ha sido sido muy efectivo durante un periodo determinado. En este imprevisible «hypermode» _que puede ponerse en marcha en casi cualquier momento del juego_ los enemigos se multiplican y se dispone de más tiempo para liquidarlos. Por otro lado, *End Game* cuenta con un divertido sub-juego que hace las veces de modo de entrenamiento. Se llama *Mighty Joe Jupiter* y es una especie de *VR Missions* ambientadas en el universo de *Mars Attacks*.

El desarrollo de *End Game* ya está muy avanzado. Muchos escenarios están acabados, el funcionamiento del software es fluido, todos los gráficos están en su lugar y, lo más importante, la jugabilidad ya está bien equilibrada. El juego promete ser muy adictivo. Parece que a Empire no le saldrá el tiro por la culata...

El modo especial «hypermode» puede transformar por completo la partida en cualquier instante



ENTREVISTA: NICK CLARKE

El productor del juego nos habla de cómo escapar de la larga sombra de *Time Crisis*.

Es vuestro primer título para pistola. ¿Qué es lo más complicado de trabajar en este género?
La *rejugabilidad*. Con la fórmula de *Time Crisis* puedes hacer un juego que esté muy bien, pero la segunda vez que juegues será exactamente igual.

¿Qué habéis hecho al respecto?
Aparte de introducir el *hypermode*, hay otra cosa que todavía no se había visto en este tipo de juegos: la partida puede terminar con varios finales distintos en función de las acciones del jugador. Además, hay armas adicionales y otros elementos extra.

¿Alguna otra limitación de *Time Crisis* que hayáis superado?
Time Crisis es muy bueno, pero tiene una duración real de 15 minutos. La partida de *End Game* dura más del doble, y eso cuando ya te sabes de memoria todos los enemigos y todo lo que tienes que hacer.
La primera vez dura mucho más.

¿Qué os ha dado más trabajo?
En este género, la parte de diseño artístico requiere un esfuerzo muy intenso. Hemos tenido que trabajar mucho en los entornos, los personajes y la captura de movimiento.

Os habéis esmerado con las secuencias cinemáticas. ¿Qué parte del esfuerzo de desarrollo les habéis dedicado?
Aproximadamente un 25%, aunque ésta fue de las primeras cosas que encargamos a proveedores externos porque queríamos centrar a toda nuestra gente en el juego propiamente dicho.

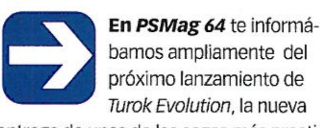
Por eso no están generadas por el motor del juego...
Eso queda para la siguiente ocasión; en nuestro primer *End Game* hemos puesto toda la carne en el asador de la programación. Así hemos podido permitir añadir muchos más elementos al juego a medida que progresábamos, como las múltiples animaciones de muerte de los enemigos.


PS one
YA SÓLO NECESITAS UN ENCHUFE
Ahora, con la nueva pantalla LCD de PlayStation, sólo necesitas un enchufe para jugar con tu PS one en cualquier sitio. Búscate la vida.
Pantalla de cristal líquido de 5 pulgadas a color.
Permite conectar a través de un cable de conexión AV a un reproductor DVD o VHS y/o a una videocámara digital.
Incluye dos altavoces para reproducir sonido estéreo.
Control de volumen y luminosidad.
Salida para auriculares.
Posibilidad de conexión al encendedor del coche.
SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
es.playstation.com

LA EVOLUCIÓN CONTINÚA

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN ACCLAIM DÓNDE WWW.TUROK.COM/EVOLUTION/INDE

NUEVAS PANTALLAS Turok Evolution para PS2



En *PSMag 64* te informábamos ampliamente del próximo lanzamiento de *Turok Evolution*, la nueva entrega de unas de las sagas más prestigiosas de la historia de los videojuegos, y te avanzábamos las primeras pantallas. Dos meses después te ofrecemos una nueva entrega, una pequeña muestra de lo que su motor gráfico es capaz de ofrecer. En estas pantallas se pueden percibir algunas de las densas atmósferas por las que deberás aventurarte.

Aunque gracias a la desarrollada IA de los enemigos la estrategia cobra un papel destacado, *Turok Evolution* mantiene intactas sus bases al más puro estilo *shoot'em up*. Entre el increíble armamento con el que contarás destaca el arco telescópico, con el que podrás combinar las clásicas tácticas de combate cuerpo a cuerpo de la saga *Turok* con planes estratégicos mucho más elaborados.

Una de las características del videojuego es su variedad y profundidad, por lo que las pantallas se corresponden con partes muy concretas del mismo. Es el principio de una evolución imparable de la que te mantendremos informado.



El arco telescópico. Te permitirá combinar los combates cuerpo a cuerpo con estrategia





Abre los ojos... Deberás enfrentarte a múltiples y muy diferentes enemigos con una IA muy desarrollada



DAILY PRICE ALCANZA LAS 100 TIENDAS

CUÁNDO SIN DETERMINAR QUIÉN IWATA ELECTRONICAL DÓNDE WWW.SONYWEB.COM

COMERCIO Vamos de compras

Tres años después de que Daily Price abriera su primera tienda en España, su sistema de reciclaje digital se ha consolidado con la apertura de su franquicia número 100, estableciéndose como un servicio tan respetable y necesario como el alquiler tradicional y la venta directa en los comercios dedicados al entretenimiento. De esta forma, la franquicia está viendo cumplido su proyecto: crear establecimientos multimedia que den servicio a todos los miembros de la familia para que puedan acceder a CD musicales, películas en DVD y videojuegos.

Daily Price combina la compraventa y el alquiler de entretenimiento, haciendo frente a la lacra de la piratería. La franquicia, que nació en Alemania, cuenta en la actualidad con 850 tiendas en Europa.

VUELVE RAINBOW SIX PARA PSone

CUÁNDO JUNIO QUIÉN UBI SOFT DÓNDE WWW.UBISOTFT.ES

APUNTA Y DISPARA Nuevo *shooter* en primera persona



¡Diana! Si aciertas tres te llevas un peluche a casa

***Rainbow Six*, la saga** que tantos éxitos cosechó en PC, vuelve a PSone con *Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf*, un *shooter* en primera persona que esperamos supere a sus dos antecesores. Las conversiones para PlayStation de *Rainbow Six* y de *Rainbox Six Rogue Spear* (4/10 en PSMag 54) fueron, la verdad, algo mediocres. En este nuevo juego, un terrorista arrepentido tiene una información escalofriante: se están pasando armas norteamericanas de contrabando a Rusia.

Pide entrevistarse con una persona en Noruega... Y aquí es cuando entra en acción Ding Chávez, viejo conocido de la saga. El problema es que en esta ocasión sólo controlarás a un personaje para evitar que los terroristas lleven a cabo su plan, así que no tendrás a nadie que te cubra las espaldas.

Los nuevos gráficos 3D para PSone de nueva generación y su nuevo sistema de control facilitan la jugabilidad sin sacrificar elementos tácticos como la elección de armas según el tipo de misión. Podrás elegir entre ocho armas reales, cada una con sus propias características, por ejemplo una pistola con silenciador para no ser descubierto.

No te pierdas la *review* del juego que publicaremos en el próximo número.



Osos cavernarios Busca a los terroristas en guaridas secretas y búnker al más puro estilo Ben Laden.



«El sigilo es un recurso primordial, así como una buena disposición táctica, y un chaleco antibalas a prueba de bombas»

EL EQUIPO A

La auténtica Delta Force al descubierto

Siguiendo el modelo de las SAS británicas, la Delta Force se creó en 1977 para hacer frente a la amenaza creciente del terrorismo internacional.

El Primer Destacamento Delta Operacional de Fuerzas Especiales del Ejército Americano, tal es el nombre oficial de la Delta Force, es un grupo de élite formado por tropas bien entrenadas, capaces de enfrentarse a cualquier situación de crisis en cualquier rincón del mundo.

La unidad de la Delta Force forma parte de una red de organizaciones de fuerzas especiales cuyo objetivo principal no es otro que acabar con el terrorismo. Entrenan y trabajan juntas, pero como sus misiones suelen ser de alto secreto, lo más normal es que no nos enteremos de sus trapicheos hasta que no ha pasado cierto tiempo. Sin embargo, sabemos que la Delta Force actuó contra las baterías de misiles SCUD de Saddam Hussein en la Guerra del Golfo, y que sin lugar a dudas estos soldados se encuentran ahora mismo en Afganistán luchando contra los talibán y las fuerzas de Al-Qaeda.

Delta Force: Urban Warfare, a pesar de no estar basado en ningún evento real, te permite meterte en el pellejo de un oficial de la DF. Utilizarás el mismo equipamiento que ellos, y empuñarás las mismas armas.

No está mal.



DELTA FORCE
URBAN WARFARE

***Urban Warfare* te encomienda la desarticulación de organización terrorista con una sola mano. ¿Tendrás lo que hay que tener? Sigue leyendo, soldado...**

DATOS



DISPONIBLE JUNIO
DISTRIBUIDOR NOVALOGIC
DESARROLLADOR REBELLION

¿Siempre has querido pertenecer a una de las fuerzas de élite más famosas del mundo pero no te acababa de convencer el color de su traje de camuflaje? Pues tenemos una cosa para ti: *Delta Force: Urban Warfare*, un *shooter* clásico en primera persona que te permite alistarte y disfrutar de 12 niveles de tiroteos y explosiones sin fin, y dar la vuelta al mundo a la caza y captura de los *capos* de un peligroso y muy bien organizado grupo de terroristas. Gracias a un miembro de la redacción infiltrado en el CESID, *PSMag* ha podido hacerse con una primera versión del juego.

En este artículo te ponemos al corriente de las misiones que deberás superar, revelaremos momentos clave de la trama y te mostraremos el avanzadísimo equipamiento que tienes a tu disposición.

Del mismo modo que a la Delta Force real no se le ocurriría jamás irrumpir como un elefante en una cristalería, demostraremos que en este juego el sigilo es un recurso primordial, así como una buena disposición táctica, y un chaleco antibalas a prueba de bombas.

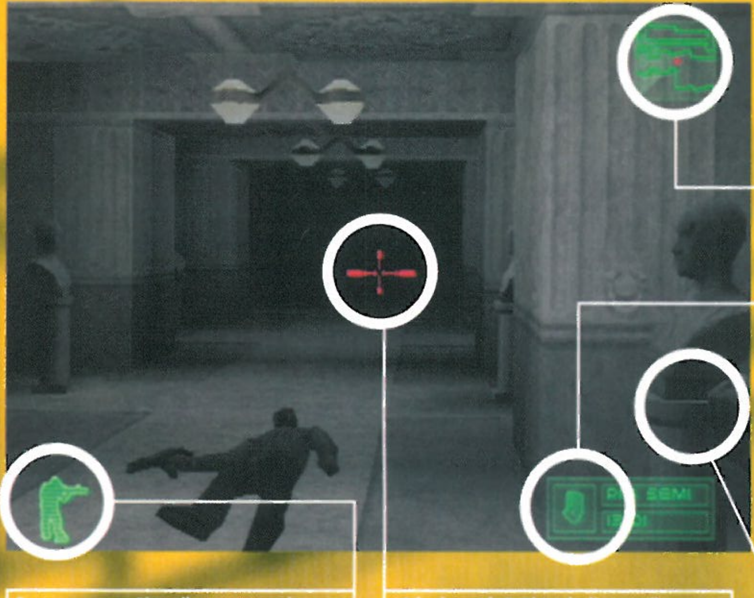
Delta Force es una saga de enorme prestigio en el entorno PC, y tenemos grandes esperanzas depositadas en *Urban Warfare*. Si bien la versión para PlayStation tiene mucho en común con los títulos anteriores, los desarrolladores de Rebellion han incluido un montón de novedades exclusivas para nuestra consola.

Si se mantiene fiel a su potencia, *DFUW* podría llegar a considerarse, junto con *Medal of Honor* y *Alien Resurrection*, uno de los mejores *shooters* de la historia.

Así pues, pasa a Def Con 3 y ve sacando brillo al rifle porque... ¡allá vamos!



Tras un breve periodo de entrenamiento con el ejército en Sudamérica, Miquel se alistó en la Delta Force y dejó la redacción de *PSMag*. Lástima que se equivocara al firmar y acabara rapado y vestido de naranja en una secta pacifista.



Norte-Noroeste: Puedes hacer que el mapa ocupe toda la pantalla y te indique la posición, quién se encuentra a tu alrededor y hacia dónde están mirando

Reforzadores de munición: Cuando mates a un enemigo, dejará caer su munición, y tú se la puedes birlar. La cantidad de munición dependerá de las veces que hayan disparado. ¡Lógico!

Corpore sano: Si te disparan muchas veces te dejarás la vida. Debes recoger botiquines para que no te entierren con todos los honores antes de tiempo.

¿Dónde estás? Si te dedicas a disparar a diestro y siniestro los enemigos se pondrán a cubierto, y te será mucho más difícil liquidarlos.

Tu arma: Límpiala dos veces al día para que brille bien.

LLEVAME ANTE TU JEFE

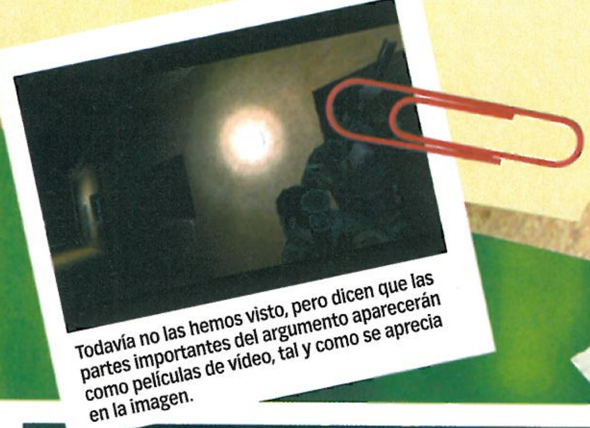
CIA



Orden desde el cuartel general de la CIA en Langley

Para: Randy McStab* (*nombre real en secreto por razones de seguridad)
Localización: Almacén, Tijuana, México
Objetivos principales: Lanzar asalto contra almacén, capturar vivo al sospechoso

Notas: Tenemos un emplazamiento. Circulan rumores sobre la urgencia de un grupo terrorista por fabricar un arma nuclear portátil. No sabemos a ciencia cierta quién anda detrás, se supone que un espía de alto nivel opera junto con el grupo. Se mantiene el alto secreto en todo momento, y actuará solo. Los forenses sugieren que puede que haya un enlace con un traficante de armas mexicano. Infíltrese en su almacén e interróguelo. Se encuentra en situación de Código Púrpura, repito, Código Púrpura.



Todavía no las hemos visto, pero dicen que las partes importantes del argumento aparecerán como películas de vídeo, tal y como se aprecia en la imagen.



Bocetos. McStab es un soldado de élite y también un dibujante con talento.

De Delta A Héroe, por Randy McStab

Recibí la llamada del director de la CIA a las 05:00 horas. Treinta minutos después me dirigía en helicóptero a Tijuana para servir a esos mamarrachos un tequila que no olvidarían en su vida. Una vez en el almacén indicado, todo parecía tranquilo. Supuse que no hacía falta llamar a la puerta.

Dentro reinaba una oscuridad que hubiera llenado de pavor al mismísimo Drácula. Identifiqué a un montón de vigilantes en la zona, y me parapeté entre las sombras a la espera de la oportunidad para liquidarlos sin ser visto. El almacén estaba repleto de rincones con poca visibilidad y de puertas cerradas. La precaución es el bien más apreciado de los valientes, y creo que no se vio hombre más valeroso que yo mientras cruzaba habitaciones y pasillos y enviaba al infierno a todos los enemigos antes que pudieran decir esta boca es mía. El traficante gruñó como un cerdo en San Martín cuando, por fin, di con él.

ESCONDRIJO

En más de una ocasión es mejor pegarse a la pared y ocultarse bajo los pórticos que cargar armas en ristre y formando mucho ruido. ¡Que no eres Spiderman!



CHÚPATE ESA

Los pasillos son lugares peligroso, ya que los guardas aparecen tras las esquinas y en las oficinas cerradas. No pierdas de vista el radar con un ojo, y con el otro, atento a la mira de tu M4.



A FONDO

Nada más empezar la operación debes escurrirte entre las sombras sobre un muelle de carga. Liquida a los guardias que patrullan.



ARMAS Y MUNICIÓN

Se va a armar una buena verbena





Una mesa bélica. De menú tenemos entremeses de pistolas variadas y una olla bien cargada.

Echa un vistazo a estas preciosidades. Esta impresionante colección de metal letal estará a tu disposición a lo largo del juego. Material suficiente como para iniciar una guerra por tu cuenta, justo lo que tienes que hacer en *Delta Force: Urban Warfare*. Empápate bien el catálogo y decide qué arma se ajusta más a un jugador insaciable como tú que está a punto de enfrentarse a un puñado de terroristas sin escrúpulos.

Rifle de francotirador M82A
¿Qué sería de un *shooter* en primera persona sin un rifle de este calibre? *DF* te brinda la oportunidad de emplear el rifle de largo alcance que utiliza el ejército americano. El M82 es semiautomático, dispone de cargador para diez balas, y su efectividad es impecable a más de un kilómetro y medio. Ideal cuando no puedes entrar a saco.

Metralleta ligera M249 SAW
SAW son las siglas de Squad Automatic Weapon (Arma Automática de Escuadrón), y es una belleza dura de roer. Tiene un alcance de 1000 metros y dispara 85 balas por minuto. Va equipada con una canana de 200 balas. Cuidado no te hagas pupita.



MP-5
La metralleta MP-5, de Heckler and Koch, ha sido el arma elegida para luchar contra las fuerzas terroristas desde 1977, cuando la unidad alemana GSG-9 la utilizó por vez primera contra unos secuestradores aéreos. Es precisa, segura, cuenta con un cargador de 30 balas y hará trizas al enemigo.

Rifle semiautomático M4
El M4 es una versión recortada del famoso M16, el arma por excelencia de los soldados americanos. El M4 va mejor en combates cuerpo a cuerpo, y además puede acertar a un objetivo que se encuentre a larga distancia con precisión letal. Te va a encantar.

Lanzagranadas
Esta belleza es la pieza más pesada del lote, pero va de perlas para salir bien parado de situaciones apuradas. Ideal como explosiva sorpresa de cumpleaños para los terroristas: dispara granadas bastante más lejos de lo que serías capaz de alcanzar con la mano.

Pistola M-9
Es el arma más pequeña de tu repertorio, pero no la menos efectiva. Puedes acoplar un silenciador para que, en caso de aventurarte en una misión sigilosa, puedas sorprender al enemigo y dispararle un balazo silenciado en plena sien.

Uzi 9 mm
Si no te queda más remedio que matar a todo bicho viviente que encuentres a tu paso, no vas a encontrar nada mejor que la Uzi de 9 mm de fabricación israelí. Ligera, compacta y con una velocidad de disparo de 600 balas por minuto, se trata de un arma que ha aparecido en multitud de juegos.

Mina M-18
Esta mina de fragmentación direccional es el arma más destructiva y desagradable que podrías llegar a emplear en tu lucha contra el terrorismo. Esparce balines de metal en un radio de 250 metros, de modo que liquida a cualquiera que abarque dicho radio. Colócala en zonas con una fuerte presencia terrorista.

Granada de fragmentación M61
La granada de fragmentación se lanza con la mano: cuenta con un alambre enrollado encajado en el interior de su cuerpo. Dicha bobina es la que se dispersa con la detonación, de modo que su radio de acción abarca unos 15 metros. No está nada mal.

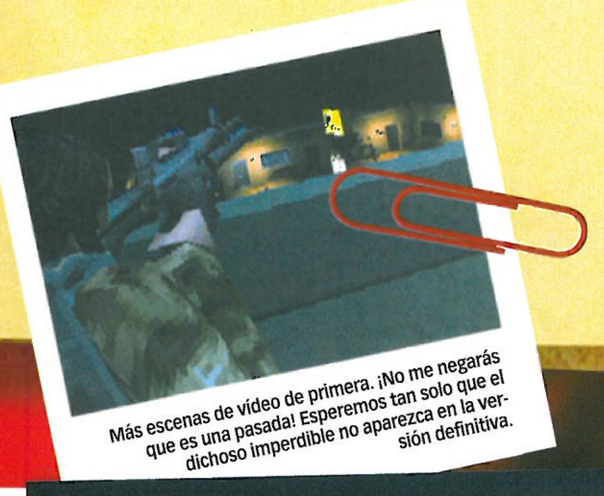
NO HAY LÍMITES



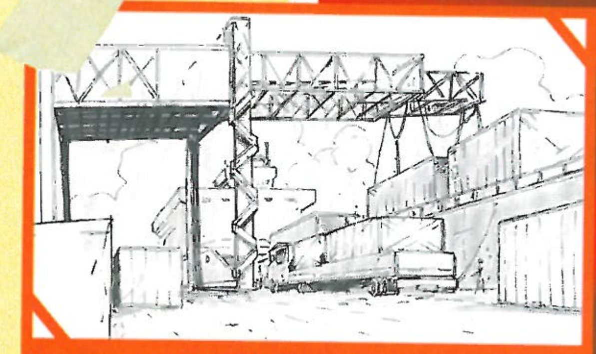


Orden desde el cuartel general de la CIA en Langley
Para: Randy McStab
Localización: Muelles, Vancouver, Canadá
Objetivos principales: Despejar la zona, infiltrarse en el barco mercante, localizar los bonos bancarios

Notas: Buen trabajo en México. La información que ha cantado el traficante de armas sugiere que los terroristas recibirán un pago mediante bonos bancarios de un representante del cabecilla. Vaya volando a Vancouver y peine la zona de los muelles. Busque un barco llamado The Bianca. Una vez localizado, liquide a los centinelas enemigos y suba a bordo del barco. El enemigo se lanzará contra usted, así que despéjelo con rapidez. Buena suerte.
Recuerde que esta operación ha pasado a Código Índigo, repito, Código Índigo.



Más escenas de vídeo de primera. ¡No me negarás que es una pasada! Esperemos tan solo que el dichoso imperdible no aparezca en la versión definitiva.



De Mis Días En La Delta, por Randy McStab

No fue tan duro, al menos para un tipo como yo. Cuando llegué a los muelles llovía tan fuerte que podría haberse inundado un desierto. Y encima era de noche. Encontré una buena posición y empecé a liquidar a los enemigos con el rifle. Cayeron con más rapidez que Figo en el área chica simulando penalti. Despejé la zona en un santiamén, y llegué al muelle en menos que canta un gallo. A pesar de la dura resistencia que presentaron los mercenarios y algún que otro contenedor, di con The Bianca.

No se puede decir que fuera un barco precioso, pero cuando mis armas dejaron de humear, más bien parecía una chatarrería flotante. Localicé los bonos y me di el piro. El director de la CIA estaba encantado. Debería pedir un aumento.

COBARDICA

Reinan la oscuridad y la humedad en el muelle, y esos dichosos guardianes no paran de llegar. Cuando te enfrentes a varios enemigos, busca cobijo y apunta de forma automática.



APUNTA BAJO

Pulsa el botón L1 para activar la mira telescópica y busca un objetivo. Hay montones de vigilantes, y corren como ratas asustadas cuando liquidas a uno de sus compañeros.



ASÓMATE

Busca un buen escondrijo frente al barco. Desde aquí puedes liquidar a los guardianes sin correr riesgos.



LA VUELTA AL MUNDO

Ocho misiones por el mundo



Si bien se encuentran a cal y canto en una carpeta grande en la que se lee «Alto Secreto», *PSMag* ha logrado extraer algunas capturas del resto de escenarios y localizaciones del juego. De momento no contamos con excesivos detalles, pero una cosa está clara: vas a viajar como nunca lo has hecho en tu vida.

Tres agentes secretos grabaron este mensaje a fuego en un caramelo de café. Información de primera.



Edificio de oficinas, Dusseldorf
El rastro te conduce al cuartel general de una compañía de investigación metalúrgica. Hay luz y mucho espacio, ideal para no perderse, pero también es más fácil que te localicen. ¿Ese vestíbulo, será del juego o se ha copiado del de *The Matrix*? Seguiremos informando.



Laboratorios Zentura, Oxford
Más empresas extrañas que trabajan con productos químicos. Vas a tener que infiltrarte de nuevo en un edificio, acabar con los guardas y conseguir la prueba definitiva que permita regodearse al director de la CIA. Mira tú qué casualidad: el cuartel general de Rebellion también está en Oxford...

¡AVISO!
Aunque ya tiene una pinta estupenda, *DFUW* todavía está en proceso de desarrollo. La versión definitiva contará con muchas mejoras.

A CUBIERTA
Cuando hayas acabado con esa tripulación de tres al cuarto accederás al casco del barco. Seguro que hay más enemigos escondidos. Despáchalos y sigue adelante.

TOMA Y TOMA
Una vez a bordo, te enfrentarás a otro laberinto de pasillos oscuros e infestados de terroristas. Sólo hay una forma de librarte de ellos: envíalos por la vía rápida al otro barrio.

VACACIONES
En la cubierta del barco habrá más guardias. Pasa de ellos y corre hacia el

¡MISIÓN DOS!
¡Hay qué ver cómo me ha *puerto*!

Aeródromo, lugar desconocido
Nadie quiso soltar prenda acerca de esta misión, ni siquiera cuando les amenazamos con un video de los mejores momentos de David Bustamante. Sin embargo, se trata de un escenario oscuro, repleto de enemigos, y un jefe final de armas tomar que pretende huir en su jet privado. ¡O a lo mejor te sorprende con un puro cubano cargado de explosivos!

EL PROGRAMA C4

Tres sencillos pasos para disfrutar de las explosiones



Localiza el objetivo que quieres volar y pulsa ▪ para que aparezca el menú de Explosivos. Coloca una C4 en la pared.



Saca el detonador de la mochila y colócalo dentro del radio de las cargas de C4. Retírate a lugar seguro.



Pulsa ⊗ para activar los controles remoto del detonador. Pulsa el botón de disparo y no te pierdas los fuegos artificiales.



RETIRADA **CIA** URGENTE



Orden desde mi casa en la playa, Malibú, California
Para: Randy McStab
Localización: Banco, Zurich, Suiza
Objetivos principales: Infiltrarse en el banco

Notas: Gracias a los bonos tenemos el nombre de un banco suizo y el número de una caja de seguridad oculta en sus sótanos. Abríguese bien, diríjase a Zurich y encuentre el banco. Una vez dentro, deberá burlar el sistema de seguridad y conseguir acceder al ordenador principal. Una unidad de extracción de la CIA andará cerca por si tiene problemas. Manténgase a cubierto mientras llega.
El presidente me ha informado que estamos en Código Lila, repito, Código Lila.



Comunista renegado. ¿Formará este tipo parte de la conspiración Mercurio?

De Mis Días En La Delta, por Randy McStab

Suiza; qué país tan bello, tan frío, tan limpio. Lástima que esos dichosos terroristas se empeñaran en embrutecerlo con su dinero sucio y sus malvados planes. Tras reparar fuerzas con un buen chocolate con nata, recogí mi tarjeta de crédito y me dirigí al banco. Me dijeron que el sigilo era la clave, y que no podía matar a nadie. Pero, maldita sea, los malditos polizones me querían liquidar, y yo no iba a deshacerme de ellos con una almohada de plumas de oca. Así pues, cobré sus choques y con un sello grabado a plomo.

Gracias a mi avanzada técnica de entrenamiento, descubrí el código del ordenador en un periquete, y salí en busca del equipo de extracción. Parece ser que la prueba descubría algo llamado la Conspiración del Mercurio Rojo, un experimento soviético archivado desde la guerra fría que planeaba desarrollar un arma química de un potencial devastador impresionante. Según todos los indicios, los terroristas habían dado con la fórmula. Supongo que la CIA no tardará en llamar a mi puerta...

Puedes obtener un primer plano de un objetivo si pulsas L1. Si no te tiembla el pulso, conseguirás disparar a las partes más vulnerables del cuerpo humano.

APRIETA EL GATILLO

Estos tipos empiezan a ser una pesadilla. Cuando te enfrentes a un terrorista suicida, será mucho mejor que vacíes el cargador y no esperes a que se abalance sobre ti como una fiera en celo.



FUERA DEL MAPA

Nunca está de más saber dónde te encuentras: basta pulsar ◎ para que aparezca un plano de situación. Sabrás hacia dónde te diriges y también la localización de los enemigos.



ENTRE CEJA Y CEJA

Cuando la cruceta brille en rojo, dispárale a la cabeza. Este disparo se inspira con descaro en la saga *Syphon Filter*.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Asalto al cuartel de Rebellion



Macho Delta. Jason Kingsley, director de Rebellion Software

Seguimos al productor de *DFUW*, Emerson Best, hasta el cuartel general de Rebellion en Oxford. Tras torturarlo con unas cuantas sesiones de conciertos Laura Pausini y los Tres Tenores, conseguimos que respondiera a unas cuantas preguntas sobre el juego.

***PSMag*:** ¿Puedes explicarnos el éxito de los juegos *Delta Force*?

EB: Creo que la razón no es otra que la reputación de que goza la *Delta Force* como grupo de fuerzas especiales de élite. La saga goza de un gran atractivo para los usuarios gracias al realismo con el que siempre hemos abordado el tema de las Fuerzas Especiales.

***PSMag*:** ¿Por qué habéis decidido dar el salto a PlayStation?

EB: Novalogic, los chicos responsables de la saga para PC, nos brindaron la oportunidad de desarrollar un juego de *DF* para la PS1, y como somos *fans* incondicionales de la saga, no pudimos negarnos. Lo mejor es que hemos gozado de libertad creativa a la hora de abordar el tema de la *DF*, y por eso hemos adaptado en todo lo posible el juego a la PlayStation.

***PSMag*:** ¿Ha contactado el equipo con la Delta Force de verdad?

EB: No, pero aunque si la respuesta fuera sí, no podría decírtelo. Bueno, sí, podría decírtelo, pero a continuación tendría que matarte.

***PSMag*:** Entiendo, entiendo. ¿Alguna de las misiones está ambientada en escenarios de alguna operación real de la DF?

EB: No. Los temas generales y las armas se basan en la vida real en algunos momentos, pero el diseño del juego pretendía en todo momento un realismo moderado a favor de la diversión y la jugabilidad.

***PSMag*:** ¿Qué otros juegos han influenciado en *DFUW*?

EB: *Medal Of Honor, Metal Gear Solid, Perfect Dark*... Creo que se trata de juegos clá-

MISIÓN TRES!
¡El asalto perfecto!

SIÉNTATE Y CALLA

Los entornos presentan un nivel de detalle espectacular. Lo malo es que de momento, pasan muchos ratos sin nada que hacer, a menos que te apetezca tumbarte en un mullido sofá y echar una siestecita.

CON SUAVIDAD

Se supone que en este nivel. Para ello cuentas con dardos tranquilizadores y granadas atontadoras. Pero... ¡qué carajo! Voy a darles su merecido.

¿GAME OVER?

El sótano está localizado, el código adivinado... Me merezco un descanso, hasta el próximo número, al menos. El mes que viene, más novedades sobre *Delta Force*

sicos que gustan a todo el mundo.
PSMag: ¿Qué es lo que ofrece *Delta Force* por encima de otros *shooters* para PlayStation?
EB: En primer lugar, un gran abanico de acciones por parte del jugador (agacharse, arrastrarse, colgarse, esconder cadáveres enemigos, plantar explosivos...). Todo ello, combinado con la IA, ofrece muchísimas posibilidades.
En segundo lugar, disponemos de una gran variedad de ingenios y armas. Nuestro arsenal incluye casi 20 armas, muy por encima de las seis de *Medal of Honor*.
Por último, algunas actividades clave, como la selección de arma y la recarga, deben hacerse en tiempo real, de modo que la tensión se hace mucho más palpable, y la táctica adquiere mayor importancia.
PSMag: ¿De qué parte del juego te sientes más orgulloso?
EB: Una pregunta difícil. Hay un montón de cosas maravillosas, pero lo primero que viene a la mente son los gráficos, las armas, los efectos especiales y la IA.

No os perdáis ni un solo número de *PSMag*. En próximos números ofreceremos más información sobre *Delta Force: Urban Warfare*, con todas las mejoras, un análisis en profundidad, y una guía completísima por gentileza de nuestros mejores mercenarios truqueros.
Fin de la transmisión.

OBJETO DE DESTRUCCIÓN

Arremete contra los escenarios

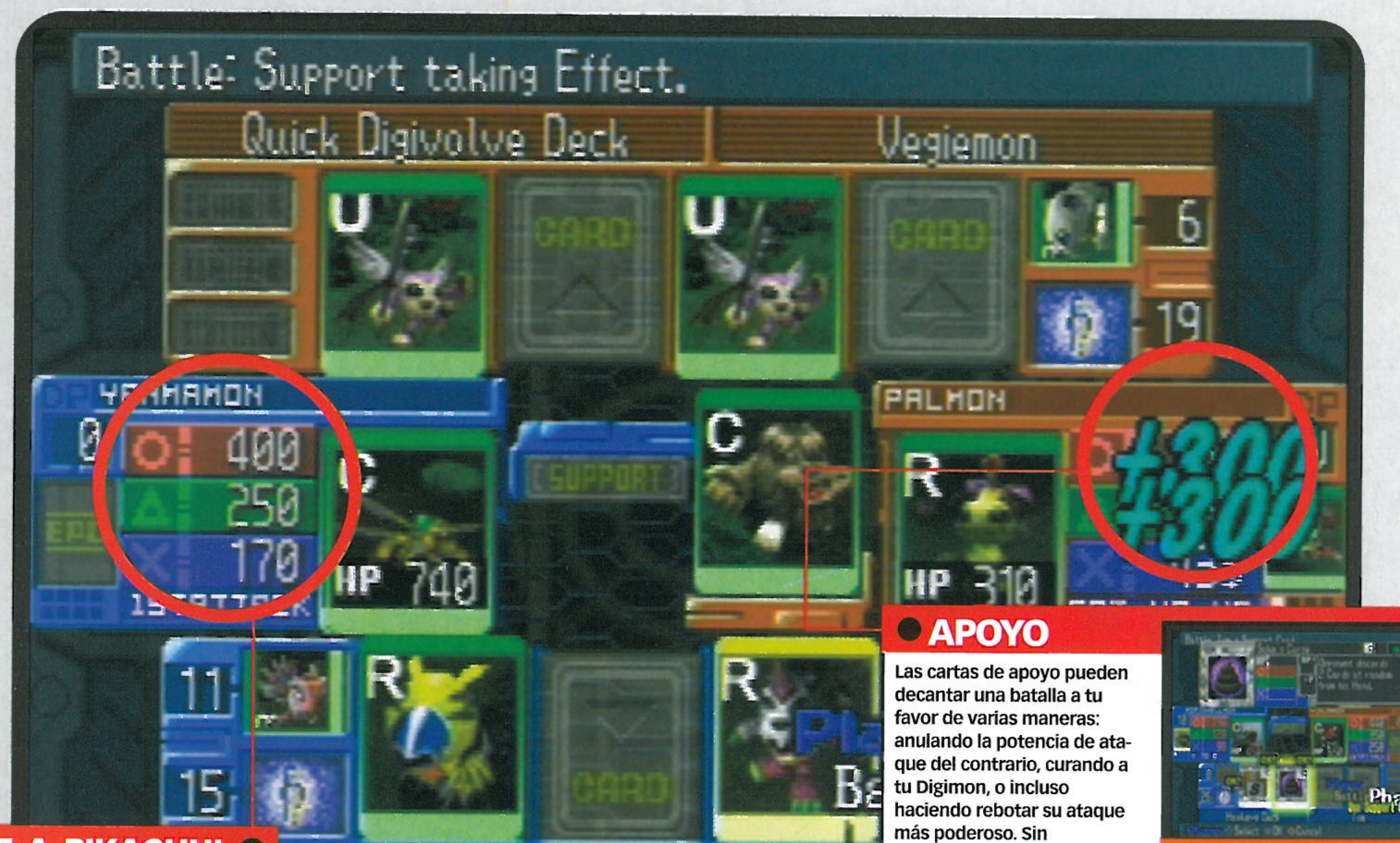

Las columnas del sótano del edificio de oficina se tambaleará tras una ráfaga persistente con la Uzi.


Cristales rotos, un cuerpo despedazado... ¿Qué esperabas después de disparar al guardia tras la ventana?

LANZAMIENTO **JULIO**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **BANDAI**
WEB **WWW.DIGIMON.COM**

Digimon: Digital Card Battle

Adéntrate en el mundo digital de Digimon y lucha contra unas extrañas verduras que cuentan con mascota propia. Va en serio



APOYO

Las cartas de apoyo pueden decantar una batalla a tu favor de varias maneras: anulando la potencia de ataque del contrario, curando a tu Digimon, o incluso haciendo rebotar su ataque más poderoso. Sin embargo, si cambias a un Digimon por su texto de apoyo, ya te puedes despedir de él...

¡Vaya por dios! Esta extraña carta de apoyo les obliga a descartarse

¡FRÍE A PIKACHU!

Cada Digimon puede atacar con ◎, ⊗ y ⊛ El más poderoso se ejecuta con ◎ pero las posibilidades de contra son más alta. Los ataques con ⊛ son normalitos, pero difíciles de parar. Los ataques ⊗ suelen gozar de un efecto especial. Elige con cuidado, y la victoria será para ti.



¡Toma ya! Parece un tipo inocente, pero tiene una mala baba...

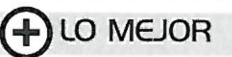
De la interminable retahíla de clones de *Pokémon*, quizá el único que se salve de la quema general sea *Digimon*. Cuenta con una serie de dibujos animados con buenos efectos y que engancha a los peques, un juego de cartas a la antigua usanza similar al de los amigos de Pikachu, y ahora también esta versión para consola que sus distribuidores anuncian a bombo y platillo.

En *Digimon: Digital Card Battle* debes controlar y, si te apetece, cambiar de nombre, a uno de los chavales que salen en la serie televisiva para, a continuación, decidirte por una de las tres barajas básicas de salida. Cada mazo cuenta con 30 cartas las cuales son bastante pequeñas y poco manejables, pero al menos garantizan partidas rápidas y activas.

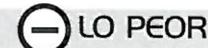
ELIGE BARAJA

El grueso principal de la baraja lo conformarán los susodichos Digimon: hay cientos para elegir. Tienes cinco tipos diferentes: Fuego, Hielo, Oscuridad, Naturaleza y Raros, pero lo mejor que puedes hacer si quieres evolucionar es limitar tu mazo a dos o, como mucho, tres . El objetivo final del juego consiste en encontrar y recoger a todos los Digimon del juego, para crear así la baraja definitiva. Nos encontramos ante un reto consistente, y los jugadores más avezados deberían estar muy atentos para poder hincarle el diente. Pronto te contaremos más.

AVANCE



- Colorido y nítido
- Muy adictivo
- Semanas de jugabilidad



- Algo infantil
- Bastante limitado
- Demasiado corto

NUESTRA PREDICCIÓN

Puede que el esfuerzo realizado atraiga incluso a sus detractores

¿OBSESIÓN O PASIÓN?

MBK RECOMIENDA MOTOREX



ESPECIALISTAS EN SCOOTER. VEN A DESCUBRIRLO A TU CONCESIONARIO MBK



LANZAMIENTO **JUNIO**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **HUDSON**
WEB **WWW.FOXKIDS.COM/TVSHOWS/DIGIMON**

Digimon Rumble Arena

A primera vista parecen bichitos encantadores, pero cuando se mosquean...

BUENA VISTA

La cámara controlada por el ordenador es uno de los aspectos más elaborados de *Rumble Arena*. A pesar de los continuos saltos, golpetazos, idas y venidas, consigue mantener en todo momento a los dos combatientes en pantalla, ya que acerca o aleja el enfoque de forma automática.



No te vayas todavía. Gracias al excelente zoom de la cámara, no perderás ripio de la acción.

¡A POR TODOS!

Como cualquier *beat 'em up* que se precie, al principio sólo dispones de unos pocos personajes, y debes acceder al resto completando el juego unas cuantas veces. Una vez hayas superado la partida con un Digimon, podrás jugar con su estado evolucionado en el modo para dos jugadores

MEGAMACHAQUE

Una vez transformado en el modo mega, tienes a tu disposición un movimiento definitivo especial si pulsas R1. Al momento volverás a tu estado normal, pero va de perlas para salir de algún que otro apuro.


Acaba con ellos. Con este movimiento especial demostrarás quién manda aquí.



En los breves momentos que no dedicamos a dar gracias a todos los dioses por las bienaventuranzas que nos depara la consola de Sony, solemos echarle un vistazo al universo videojueguil de la competencia. ¡Jefa, no te enfades, pero hay que estar al loro! Lo cierto es que sólo hay un juego rival de la PlayStation que sea capaz de distraer nuestra atención de la gris de Sony. Se trata de un viejo *beat 'em up* llamado *Super Smash Brothers*.

«¡Qué maravilloso sería!», murmuramos entre dientes mientras machacamos con saña el inmenso cabezón de Mario, «que alguien desarrollara un *beat 'em up* con personajes tan simpáticos y frenéticos para la PlayStation». Por fin nuestras plegarias han sido escuchadas, y todo gracias a Digimon. Estas criaturas de dibujos animados, de mucha mayor calidad que los Pokémon, y algo más auténticas, ya cuentan con un par de títulos para PSone. Pero *Rumble Arena* apunta mejores maneras que nada de lo visto hasta la fecha.

LA PUNTA DEL ICEBERG

Tras beber en las fuentes de *Tekken*, *Bloody Roar* y, por qué no decirlo, *Super Smash Brothers*, *Digimon Rumble Arena* aúna el estilo de todos estos juegos y lo remata con una cobertura almibarada y amigable. El argumento brilla por su ausencia. De lo que se trata es de elegir a uno de los nueve Digimon iniciales (surgirán más según evolucione tu pericia), y pelear contra un rival humano o controlado por el ordenador a lo largo de una serie de niveles alucinantes.

En lugar de fondos estáticos, cada escenario es interactivo. Uno es como una enorme máquina trituradora en la que, además de atacar al rival, debes evitar caer en el abismo. Pero el que más nos gusta, de momento, es el anguloso nivel Revolution, que cambia cada pocos segundos de tal modo que el techo pasa a ser el suelo y viceversa.

Hasta aquí, guiños claros a la herencia de *Smash Brothers*. ¿Y qué hay de *Tekken* y *Bloody Roar*? *Rumble Arena* copia la barra de

FUEGO Y HIELO

Dependiendo del estado de tu Digimon (fuego, agua o tierra), algunos niveles te resultarán más fáciles que otros. En este mundo nevado, como no seas del género fuego, resbalarás todo el rato sin parar.

ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO

Nuestro nivel favorito hasta la fecha es el Revolution, ya que no para de girar arriba y abajo. Te encuentras tan ricamente en el suelo cuando, de repente, pasas a pisotear el techo sin previo aviso. Mareante.

Arriba y abajo. En el nivel Revolution todo se pone patas abajo.

SUBJUEGOS DE LOCURA



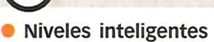
Para despejarte un poco, más o menos a la mitad del juego, puedes probar algún que otro subjuego. De momento hemos descubierto dos: en uno debes machacar los botones sin piedad, y el segundo pondrá a prueba tu puntería. Son un pelín cortos, y todavía no sabemos cómo afectarán al resto del juego, pero parecen divertidos, y van de maravilla para desconectar un poco del juego principal.

energía, el límite de tiempo y los tres asaltos del clásico de Namco. Pero justo sobre la barra de energía tenemos el Medidor Digivolve. Cuando hayas infligido el daño suficiente, podrás pulsar R1 y transformar a tu Digimon novato en un todopoderoso MegaDigimon. Antes de redactar esta preview, tan sólo pudimos probar el juego con un par de Digimon, pero la experiencia resultó bastante agradable, sobre todo en el apartado gráfico, ya que disfrutamos de algunas de las mejores imágenes que se han visto jamás en la gris de Sony. Y todo apunta a que la jugabilidad le irá a la zaga. Si este juego es capaz de curar nuestra adicción a *Smash Brothers*, mejor que mejor.

AVANCE



- Niveles inteligentes
- Grandes gráficos
- Acción a raudales



- Puede acabar siendo monótono
- Ni probarlo si odias a los Digimon

NUESTRA PREDICCIÓN

Un *beat 'em up* que podría convertirse en un clásico

Digi-evolución

Si quieres gozar del poder Mega Level durante un instante, ataca bien y no pierdas de vista el medidor Digievolve



Cara a cara. Al principio, todos los Digimon son unos novatos.



Poco a poco. Cada ataque potencia un poco más tu medidor Digievolve.



Transformación. Pulsa R1 cuando la barra esté a tope para activar el nivel Mega.



Ataque. Los mega-ataques son más potentes, pero tus movimientos se ralentizan.

LANZAMIENTO: **VERANO**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **DISNEY INTERACTIVE**
WEB: **WWW.PLAYSTATION.COM**

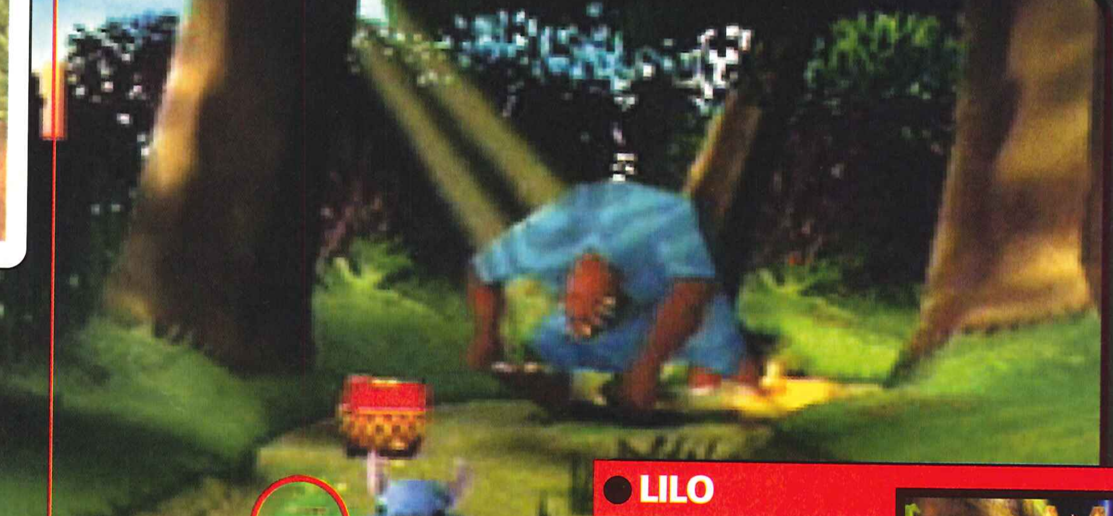
STITCH

Seguro que cuando piensas en cómo serán los seres de otros planetas, nunca imaginas bichos así. Es encantador. Su primera reacción siempre es un gruñido o un disparo, nos encanta.



LILO & STITCH

Adoptar un perro o un alienígena, ¿qué más da?



LILO

Lilo hace básicamente las mismas cosas que Stitch: salta, da volteretas a lo Crash, lanza pequeñas magias en lugar del aliento apestoso de su mascota espacial... Un cielo de niña.



NOSTALGIA CRASHIANA

El rock'n roll, el sol, la selva, las estatuas mayas que romper, los erizos... Si no fuera porque el protagonista es azul, casi podríamos sentirnos como con un Crash de PSone otra vez. ¡Ah, qué tiempos!





¿Todavía no lo has adivinado? ¿De verdad piensas que Disney lanzaría un juego que no tiene nada que ver con ninguna de sus películas? Ah, qué inocente... Lo que pasa es que todavía es pronto, ni siquiera en los cines aparecen aún enormes carteles del próximo título de Disney para la gran pantalla. Tendremos que darte nosotros algunas pistas, ¿no?

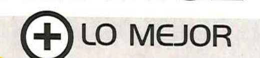
La peli, como seguro que has adivinado ya, se llamará *Lilo & Stitch*, y Disney lanzará sendos juegos sobre ella para varias consolas (entre ellas, confirmados, PS2 y PSone). El título para PS2 no será exactamente igual que éste, pero también estará centrado en los mismos personajes.

Ponte en situación: por un lado están Lilo, una adorable cría al parecer india, y su mamá. Viven en lo que parece algún apacible lugar del Caribe, y todo está en calma hasta que una noche, sin entender muy bien qué pasa, cae del cielo una extraña bola de fuego. ¡Una nave alienígena! Su piloto era Stitch, claro, un marcianito azul con muy malas pulgas, tan susceptible que incluso dispara a las gotas de lluvia que caen a su alrededor *por si acaso.*

No sabemos qué busca Stitch en este planeta, pero incluso él se da cuenta de que debería intentar pasar desapercibido, de modo que esconde un par de brazos y las extrañas púas de su espalda para hacerse pasar por un precioso perrito. Stitch seduce con sus encantos caninos a Lilo, y ésta le adopta. Después de eso, los dos correrán un montón de aventuras de las que por ahora sabemos poco y de las que es mejor que no te contemos lo poco que sabemos para no estropearte la peli. Sólo te adelantamos que, como el juego, la película estará llena de humor, sol, playa y *rock'n roll*. La banda sonora de *Lilo & Stitch* consta prácticamente de toda la filmografía de Elvis Presley, aunque en formato instrumental. ¡Es genial! El juego, por desgracia, todavía no está a la altura de la música, aunque queremos pensar que su control mejorará en la versión final.

Se trata de un clon de *Crash Bandicoot*, no vamos a engañarte. Escenarios tridimensionales de acción lineal, llenos de plataformas y cosas que romper, protagonizados alternativamente por los dos personajes. Los típicos peligros de un *Crash*, la acción de un *Crash*, las persecuciones... esperemos que sea igual de divertido.

AVANCE



LO MEJOR
- La mecánica de juego de un *Crash.*
- Una banda sonora simpatiquísima.

LO PEOR
- Aún es algo incontrolable
- Por el momento no presenta ideas nuevas

NUESTRA PREDICCIÓN
Mientras tanto, disfrutaremos de la música, ¿te parece?

CONCURSO
Mundial FIFA 2002

Mundial FIFA 2002



Este mes ponemos el mundo en tus manos: vuela directamente, desde el salón de tu casa, hasta el Mundial Corea Japón. ¡Y hasta te proporcionamos la equipación! Escríbenos, la Copa del Mundo te está esperando





La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Mundial FIFA 2002*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

Ésta no es la primera vez que EA se hace con los derechos del Mundial. ¿Sabrías decirnos cuál fue el primero?
1.- Italia, 1990
2.- Estados Unidos, 1994
3.- Francia, 1998

El premio

EA Sports y *PlayStation Magazine* sortearán 15 lotes compuestos por *Mundial FIFA 2002* para Psone + camiseta del juego entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



PS one

STRIKERS 1945 II

Un shoot 'em up «de época».

Ya no se hacen juegos como los de antes... Bueno, sí, hay algunos como éste, pero no abundan. ¡Qué lástima, con lo que nos gustan! *Strikers 1945 II* es un *shooter* a la vieja usanza: *scroll*, gráficos planos, avioncitos que disparan tantas cosas a la vez que apenas se les ve en la pantalla, enemigos que se transforman y te lanzan de todo sin parar, etc. Está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, aunque el argumento no es del todo... ¿cómo decirlo? «Histórico». No es especialmente fiel a la realidad histórica de aquella guerra: resulta que, aquí, lo que se escondía tras la batalla y el enemigo era ¡una invasión alienígena! Por eso, a medida que avanzas por los ocho niveles que componen el juego, los enemigos cada vez son más no-humanos, más sofisticados y mecanizados, capaces de transformarte e incluso lanzarte ataques que quedarían muy lejos de las posibilidades humanas de los años cuarenta.

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **23,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDAS INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+3**
IDIOMA **TEXTOS EN INGLÉS (SIN VOCES)**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

XEVIUS 3D
(PSMag10,6/10)
La misma idea de las recreativas clásicas, hay cosas que no cambian nunca.

COLONY WARS: EL SOL ROJO
(PSMag39,8/10)
Así son los *shooters* de PSone en 3-D. Elige, compara, y si encuentras algo mejor...



¿Alienígenas alemanes? El monstruo final del juego ¡es un enorme bichejo morado con tentáculos! O los alemanes comen fatal, o este tío es de otro planeta...



Visibilidad o control: O ves las cosas como te gustaría —como en la imagen, a pantalla completa, en modo Arcade—, o controlas bien tu avión, viéndolo todo en pequeñito. Difícil elegir.

Machaca-machaca. Con un segundo jugador, enterarse de lo que pasa en pantalla resulta prácticamente milagroso. ¡Es genial!

Seis aviones reales de la Segunda Guerra Mundial, ocho niveles, tres «formas de jugar» —llamarlas «modos de juego» sería algo exagerado, ahora te explicamos por qué— y una opción para dos jugadores. No es mucho.

En el menú principal cuentas con tres opciones. En realidad, el juego que encontrarás será el mismo elijas la que elijas, pero la distribución de las cosas en pantalla será diferente. En el modo Arcade, el juego funciona en *scroll* horizontal. Genial, si fuese fácil de controlar, pero no lo es: las direcciones «izquierda» y «derecha» del pad funcionan como «arriba» y «abajo» en la pantalla, y viceversa. La idea es que el arcade original era una pantalla alargada verticalmente, y para mantener la estética original, deberías jugar en modo Arcade aquí y... girar la tele 90° a la izquierda o la cabeza 90° a la derecha. Genial, pero peligroso para las cervicales, de modo que te aconsejamos cualquiera de las otras dos «formas de jugar», Original 1 y Original 2.

Éstas son también un *scroll*, pero vertical. El juego es el mismo, pero la pantalla se dispone verticalmente. Lo malo es que, con este sistema, quedan dos enormes franjas negras a los lados de la pantalla, ocupando el juego propiamente dicho apenas dos tercios de la pantalla. Si no tienes una tele enorme, tendrás que acercarte más a la pantalla para ver a todos esos enemigos revolotear a tu alrededor. La diferencia entre el modo Original 1 y el Original 2 no es importante: en la primera, el *scroll* es constante, fijo; en la segunda, si avanzas hacia arriba, el *scroll* acelera un poco, y si retrocedes, aminora levemente su avance. Nada más.

Un *shooter* estupendo, como los de antes, pero condenadamente corto y con tres formas de representarse en pantalla que no acaban de convencer (la primera por los problemas de control; las otras, por el tamaño de la pantalla). En el modo de dificultad más fácil te lo pasarás de tirón, en media hora. Más te vale tener un amiguete, porque su modo para dos jugadores es divertidísimo; de lo contrario, te lo habrás pasado de cabo a rabo con todos los aviones en uno o dos días..●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Los de un Rugrats

■ JUGABILIDAD 7
¿Ni siquiera hay botón de salto?

■ ADICTIVIDAD 5
Más corto que unas vacaciones

CONCLUSIÓN

Si fuera más largo y funcionara normalmente en el scroll horizontal sería...



METAL SLUG X

Desde Japón con artillería pesada

Últimamente parece que hay un resurgimiento de la moda que se impuso en los años ochenta, tanto en la forma de vestir, en la música, en el cine y en muchos otros aspectos. Y si vuelven los ochenta, ¿por qué no iban a volver los juegos de los ochenta? *Metal Slug X* es un arcade de *scroll* lateral 2D cien por cien, puro y duro. Eso implica diversión, disparos, miles de enemigos y jefes finales enormes. ¿Qué más se puede pedir?

Empieza el juego y puedes elegir entre cuatro personajes, todos ellos igual de graciosos y con ganas de darle al gatillo. Puedes jugar sólo o llevarte a un amiguete y compartir tus buenos ratos con él. Empieza la acción. Saltas en medio del campo de batalla y empiezan a salir enemigos por doquier. Disparas, saltas, te haces con *power-ups* que aumentan tu potencia de disparo, salen más enemigos, disparas, disparas, saltas, disparas, disparas, saltas, disparas... y así hasta llegar al final del nivel, en el que aparece un bicho mecánico enorme que pide a gritos una lluvia de plomo. Le concedes su deseo y disparas una vez más, muchísimas veces más. El monstruo cae y terminas el nivel. Empieza el segundo nivel y se repite la historia.

Así es *Metal Slug X*, ya lo hemos dicho, estamos ante un arcade de los de pura cepa, de los de antes. Y dentro del cada vez más mareante mundo de las 3D, este título nos ha divertido como ningún juego lo hacía en mucho tiempo. Sí, su aspecto está más que desfasado, no hay que ser un experto para darse cuenta de eso. Pero ¿y qué? Si queremos ver gráficos bonitos ya jugaremos a *Metal Gear Solid 2*.

Su sistema de juego también es anticuado y, su control... pues también. Normal, se trata de un tipo de juego que triunfó hace muchos años y que ahora recuperamos en forma de locura nipona de gatillo fácil. Y quizá es todo eso lo que convierte a *Metal Slug X* en un juego tan divertido. Su simplicidad (con un botón disparas y con otro saltas), su sinceridad, su descaro, su desenfado y sus pocas pretensiones. El objetivo del juego no es terminarlo y ver los fastuosos escenarios o secuencias de video que nos esperan al final. Nada de eso. El objetivo de este título queda clarísimo a los cinco minutos de juego: divertir.

Los aficionados más recientes a los videojuegos quizá crean que *Metal* es una pérdida de tiempo o una reliquia, o algo parecido, pero para los que crecimos con las máquinas de los bares de cinco duros (sí, cuando todavía se utilizaban las pesetas), *Metal* es un bonito recuerdo. Un recuerdo que además es entretenido. Con eso no queremos decir que estemos a favor de este tipo de juegos o de este tipo de *revival* en el mundo videojueguil. Todo al contrario. Nosotros queremos ver cada vez juegos más avanzados y que ofrezcan más posibilidades al jugador. Pero tampoco podemos evitar disfrutar con algo así. Los *Beatles* dejaron de tocar hace tiempo y no por eso la gente ha dejado de escuchar sus discos, ¿no? Pues eso...





Colores. Si una cosa no le falta a Metal Slug X, son colores y vistosidad al más puro estilo dibujo animado.



Enemigos. Te parecerá que los enemigos no se acaban nunca, que siempre hay uno nuevo que liquidar... ¡Y es verdad, no se acaban nunca!

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **SNK**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

***ALFRED THE CHICKEN* (*PSMag64,7/10*)**
Más scroll lateral, pero esta vez al servicio de las plataformas, sin explosiones ni tiros ni armas súper modernas.

***PETER PAN: EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS* (*PSMag64,7/10*)**
Y aún hay más scroll lateral, con plataformas otra vez y cuentos de hadas.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
2D al servicio de la diversión

JUGABILIDAD 8
Dispara y salta, sencillo y divertido

ADICTIVIDAD 7
Te picará la curiosidad que no veas

CONCLUSIÓN

Divertido para algunos, antiguo para muchos. Vuelven los ochenta de la mano de los nipones



DEXTER'S LABORATORY: EL LABORATORIO DE MANDARK

Ser un niño superdotado no es una vida fácil.



Dexter es el protagonista de una serie de dibujos animados de la Cartoon Network, ¿te suena? Puede que no le conozcas si no tienes ese canal en casa, así que, para que te hagas una idea, te diremos que los dibujos de *Dexter* son de los creadores de las *Supernenas*. La misma estética, el mismo sentido del humor... Y a ésas sí que las conocerás, ¿no?

El jovenzuelo Dexter es un niño superdotado, un geniecillo capaz de resolver cualquier enigma informático o científico. Dexter tiene una hermana llamada Dee Dee, que como todas las hermanas de los geniecillos, es algo boba. Se pasa el día haciendo bromas tontas, bailando, tomándoselo todo a risa, es desordenada e irreverente... ¡No entendemos cómo la aguanta el pobre Dexter!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **30,03 €**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **RED LEMON STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

RUGRATS
(*PSMag29*,5/10)
Otro juego no demasiado acertado, pero al menos más largo...

LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO
(*PSMag54*,97/10)
Si quieres un buen juego inspirado en dibujos animados, la decisión está clara.







Mandark. Tienes que darle su merecido a ese mocoso, Dexter, ¡ha usurpado tu laboratorio!



Bailar es sano. Batir a Dee Dee en lo que mejor sabe hacer —bailar— tampoco es tan complicado como podría parecer en un principio. Pobre niña, ni siquiera eso lo hace mejor que tú.

El archienemigo de Dexter es Mandark, otro geniecillo precoz, pero muy malvado. En el juego —que es algo así como un «capítulo interactivo» de la serie de dibujos—, Mandark se ha infiltrado en el laboratorio secreto de Dexter y lo ha bloqueado por dentro. ¡Pretende destruirlo! Mandark ha cambiado el sistema de reconocimiento de voz de Dexter, de modo que su propio dueño ahora ni siquiera puede entrar; y para colmo, el diabólico Mandark ha activado el sistema de autodestrucción del laboratorio. ¡Tienes que impedirlo y darle su merecido a ese endemoniado muchacho, Dexter!

Y de eso se trata, básicamente: de conseguir acceder a tu laboratorio, evitar su autodestrucción y cazar al dichoso Mandark. Todo ello lo harás a lo largo de cuatro niveles, explorando los escenarios en busca de respuestas a tus preguntas y superando ocho minijuegos diferentes. Sí, sólo cuatro niveles, poquísimos. Y nada largos. Puedes volver a jugar con los minijuegos tantas veces como quieras, e incluso desbloquearás un modo para dos jugadores —Dexter y Mandark compitiendo entre sí a ver quién es más ágil mentalmente— una vez que te hayas pasado el juego, pero no es suficiente.

Lo que de verdad vale la pena son los minijuegos, que se van desbloqueando a medida que los superas en el modo Historia, para que vuelvas a jugar con ellos siempre que quieras. El primero es un «simulador de baile», estilo *Parappa The Rapper*, en el que controlas a Dexter vestido de robot, compitiendo contra su alocada hermana. El siguiente es un rudimento de *Time Crisis* en el que tienes que acribillar los mosquitos que aparecen en pantalla con un bote de insecticida, bastante facilón. Y así sucesivamente: minijuegos de carreras, de recolección de objetos en un tiempo limitado... Pero insistimos en que los cuatro niveles o los ocho minijuegos en total no son suficiente. En los niveles normales ni siquiera puedes saltar, ni disparar, ni hacer nada que no sea caminar por ahí en busca de lo que necesitas en cada momento para avanzar en la historia. ¡Es aún más simple que un *Rugrats*! Dexter nos cae genial, y los minijuegos son muy divertidos, pero es condenadamente corto. Por muy joven que seas, no te durará más de dos horas. No es mucho, para tratarse de un título recomendado a niños de entre ocho y catorce años...●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 5
Los de un Rugrats

■ JUGABILIDAD 4
¿Ni siquiera hay botón de salto?

■ ADICTIVIDAD 6
Los minijuegos son lo mejor

CONCLUSIÓN

Dexter, eres un niño encantador, pero... necesitas una aventura más larga para demostrarnos cuánto vales.

5 /10

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

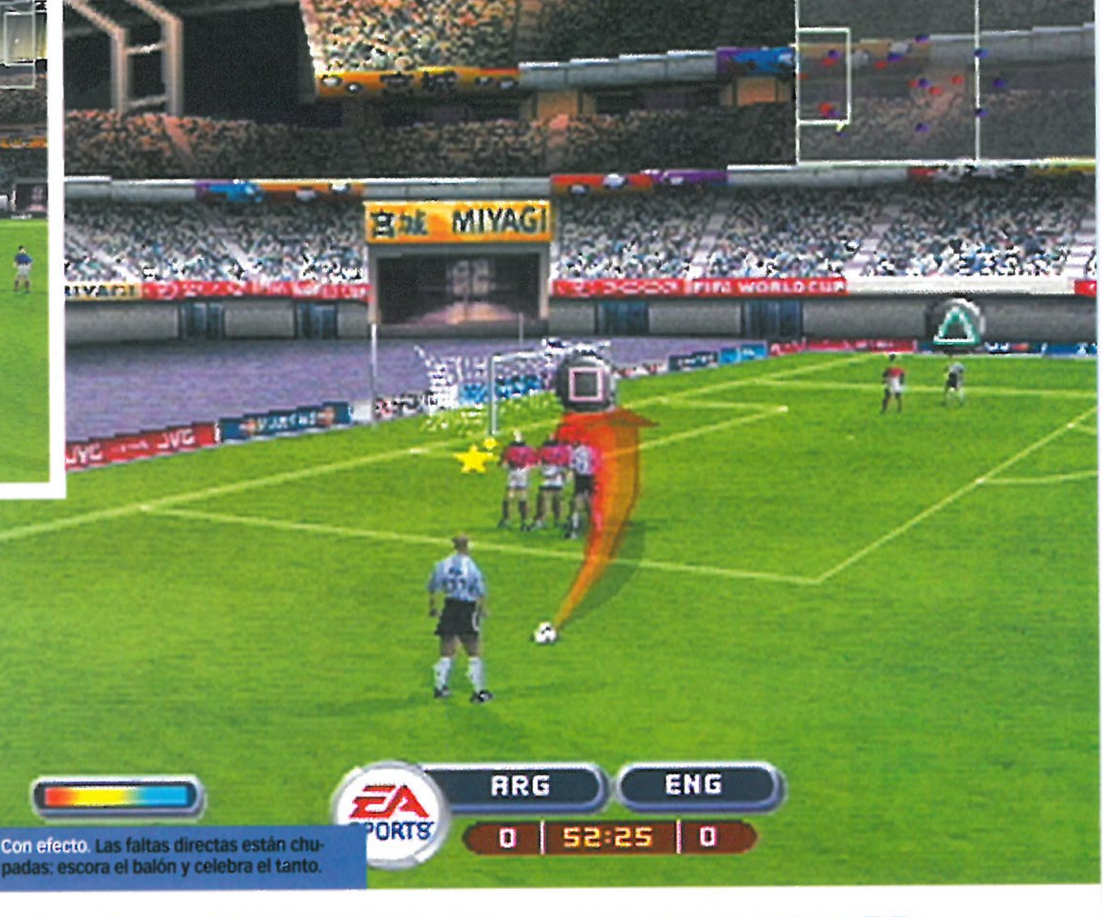
Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com







Mani en el centro. Parece ser que distingue el balón entre tanto jugador.



Con efecto. Las faltas directas están chupadas: escora el balón y celebra el tanto.

MUNDIAL FIFA 2002

El preciado trofeo mundialista depende de tu pericia con el mando

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **47,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA**

RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES DE **UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS...

ISS PRO EVOLUTION 2
***PSMag* 52 10/10**
Divino simulador futbolístico que parece imposible mejorar.

FIFA 2002
***PSMag* 59 7/10**
EA contraataca con una licencia muy mejorada.



La saga *FIFA* es un clásico en el entorno PlayStation. Vio la luz a la par que la consola de Sony, y vende más copias que deportivos de lujo hay en el aparcamiento del Santiago Bernabeu. Y cómo buen clásico, ya sabemos de qué pie (o bota, en este caso) calza.

El sistema de pases es un concepto sencillo, aunque parece que a *FIFA* le cueste dar con la fórmula perfecta. Las refriegas incontrolables en el centro del campo parecen más bien carambolas, pues el esférico no hace más que desplazarse entre la maraña de jugadores. El control preciso de los pases que, se supone, debe primar en este deporte, deja paso a un sistema de toques complicados que, en lugar de abogar por el empleo de concienzudas tácticas, potencia el martilleo frenético de los botones, cosa que los más impulsivos agradecerán mientras los más puristas refunfuñan. Cualquier intento de pase al hueco, pared entre arietes o autopase con intención de fabricar un gol de pizarra es prácticamente imposible. Como mucho lograrás enlazar un par de pases antes de que se forme un batiburrillo de futbolistas que desemboque en la pérdida de la posesión. Para lograr una escapada con garantías por la banda no te queda más remedio que pulsar el botón de sprint, un sistema que *FIFA* ha adoptado desde sus orígenes. El problema es que resulta demasiado sencillo adelantarse a una defensa poco avezada. Nadie pone en duda que burlar a las defensas sea un gran placer, pero el número de figuras en el mundo capaz de semejante proeza no pasa de 10. ¡y en *FIFA* puedes incluso sortear a la defensa contraria con el portero!

En el terreno gráfico, la saga *FIFA* perdió (para algunos) gran parte de su encanto cuando adoptó el nuevo sistema de pases, en el 2002. Pero, obviando este aspecto, el principal atractivo de *FIFA* radica en lo instantáneo de su jugabilidad. Evidentemente, el objetivo primordial del juego no es otro que el de

«El principal atractivo de *Mundial FIFA 2002* radica en lo instantáneo de su jugabilidad»



Extremos alados. El portero galo se apunta al festival.

ganar el mundial, y para evitarse complicaciones, lo mejor es escoger a un buen equipo y pasar de menús y personalizaciones. El potencial de los equipos es bastante realista de modo que, por ejemplo, las diferencias entre Francia y Túnez son abismales. El juego cuenta con un sistema de identificación ideal para los expertos en la materia: si eliges a una de las selecciones menores de la fase final, una de ésas que no conocen ni en su país, distinguirás a los jugadores más destacados gracias a una estrellita que lucirá sobre sus cabezas. Eso está muy bien.

Además, tienes la oportunidad de escoger a


Prolegómenos. El nerviosismo se palpa en el ambienta antes del pitido inicial.



Amor de hombre. Los tíos expresan sus sentimientos sin tapujos.


Yo, yo y yo. FIFA premia las actitudes individualistas.

alguna de las escuadras que no se han clasificado para la fase final, cambiar el curso de la historia, y lograr lo imposible: que se corone campeona del mundo la selección del país de los tulipanes. ¡La última esperanza de los holandeses!

A fin de cuentas, la historia se repite: carreras continuas, marcadores abultados y jugadas personales más largas que una gala de Operación Triunfo. Es una opción más. Si eres fan a ultranza de la saga FIFA, o un jugador ocasional, te gustará más que *Pro Evolution 2*, ya que los marcadores de escándalo multiplicarán tus niveles de adrenalina si no tienes más objetivo que lograr que el cuero acaricie las mallas. Aunque, claro, para gustos están los colores... y los equipos. ●

PUEDES...



● COMERTE EL MUNDO
Juega con cualquier equipo de la fase final, o con cualquiera que se haya quedado en el camino. ¿Acaso no te gustaría que la naranja mecánica brillara por encima de todos en Japón?

● PLANEAR UNA TÁCTICA OFENSIVA
Mundial FIFA 2002 te permite juguetear con las tácticas y estrategias de los equipos. No está de más echar un vistazo a esta opción para plantear partidos diferentes. En *FIFA* lo importante es la velocidad, así que procura que tus jugadores sean más rápidos que el viento.





¿Pasar o no pasar? Difícil dilema para el portero

Corre y regatea

A pesar de la falta de realismo, en *FIFA* no hay nada más divertido que correr con el balón pegado a los pies. Además, es lo más efectivo. No hay mejor forma de superar a la defensa que lanzar un pase largo a la banda y martillear ⓐ para cruzarla a toda pastilla. Un pequeño tanteo de la palanca analógica bastará para alcanzar el área en un santiamén. A partir de ahí, respira hondo, emboca la vertical, y dispara lejos del alcance del cancerbero. Cuanto más potente sea el chut, más posibilidades tienes de marcar.


¡Ataque! La defensa se abre como el Mar Rojo ante el poder inconmensurable de Dios.


Mueve la cintura, un simple amago y el defensa se rompe como una figurita de cristal.


¡Dispara! ¡Qué bonito! La afición se vuelve loca y el portero se desespera.


Con estrella. Aquí tienes a la figura del equipo.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 6
Jugadores demasiado pequeños

● JUGABILIDAD 7
Es *FIFA 2002:* ¿qué más puede esperar?

● ADICTIVIDAD 7
Mientras aguante la selección

CONCLUSIÓN

Sólo para aficionados FIFA y del mundo del fútbol en general.



CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

Personajes retro vs retropersonajes, ¿quién ganará?

Hubo un tiempo, hace muchos, muchos años, en el que las 3D no existían. Seguramente en aquella época tú ni siquiera eras aficionado a los videojuegos aún. O tal vez ni siquiera sabías qué significaba la palabra «videojuego». Incluso es posible que no hubieras nacido... Bueno, bueno, tampoco hay que pasarse. Pero lo que sí es cierto es que apenas existían juegos de lucha. Abundaban los títulos de acción en *scroll*, en los que dabas mamporros avanzando horizontalmente de un nivel a otro, como el mítico *Ninja Gaiden, Streets of Rage* y demás, pero... ¿juegos de lucha, en un escenario limitado, que no fueran de boxeo? ¿Juegos de lucha tal y como hoy los conocemos? Ésa fue una idea de Capcom, señores. *Street Fighter* es el descubridor de este género (por una vez alguien inventó algo y no eran Sega, Nintendo ni Namco).

Capcom y SNK se adueñaron de los salones recreativos hacia finales de los ochenta con sus títulos de mamporros, siendo tres de ellos los indiscutibles «amos del cotarro»: *Street Fighter,* de Capcom; y *Fatal Fury* y *King of Fighters* de SNK. Decenas de tipejos «planos» de todas las nacionalidades y estilos de lucha, con todos los colores de piel —incluso el verde radiactivo de Blanka, el monstruoso humano de los pantanos australianos— y todos los argumentos rebuscados que desde entonces son tópicos en el género. ¡Si hasta Ryu era casi una versión antigua del Akira de *Virtua Fighter* de Sega!

En este *Capcom vs. SNK*, como en las demás versiones, de lo que se trata es de enfrentar a personajes de ambas firmas. Quince de cada una, sumando 30 luchadores en total, con sus respectivos 30 escenarios característicos. Un juego enorme, vaya, pero fiel a los principios «básicos» —nunca mejor dicho— de los títulos originales. Como siempre, la mecánica y el sistema de control se ajusta a los viejos *Street Fighter,* siendo los personajes de SNK algo así como los «invitados». Los escenarios planos con un leve *scroll* hacia ambos lados, el público animado de fondo, las magias, las poses finales... Encantador.

Encantador, pero retro, claro. Decir que ya no se hacen juegos como éstos, que un *TTT* o un *VF4* nunca será tan jugable como un clásico *SF,* sería un soberbio acto de demagogia por nuestra parte, además de ser una estupidez. Sin embargo, decir que en la actualidad un juego como éste carece de sentido, que ya no son «divertidos», también sería una estupidez, y una burrada. Probablemente ya no estás para estos trotes, pero si todavía «lo plano» no te escandaliza, *Capcom vs SNK Millenium Fight 2000 Pro* es probablemente el mejor título de estas características que encontrarás en PSone. ¿Te animas?●

DATOS



DISPONIBLE **VERANO**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+11**
IDIOMA **TEXTOS EN INGLÉS Y JAPONÉS (SIN VOCES)**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

CAPCOM GENERATIONS
(*PSMag33,7/10*)
Un recopilatorio que también huele a clásico por todas partes, ¿no te apetece un flashback a la Capcom?

STREET FIGHTER COLECTION
(*PSMag16,8/10*)
Esto de coleccionar cosas ya lo hacía Capcom en PSone hace años, no creas que lo de este mes es un repentino ataque de nostalgia...



¿Gráficos antiguos? La calidad gráfica de algunos fondos animados, como el de este incendio, resulta impresionante si tenemos en cuenta de qué época eran los títulos originales.

«De lo que se trata es de enfrentar a personajes de ambas firmas»

¡Elige, vamos! Treinta personajes en total, ¡no puedes quejarte! Claro, los de Street Fighter son mucho más duros, pero recuerda que esa serie es de Capcom, como... este juego.



Incombustibles. Los gráficos cambian, el sonido, los efectos... pero cuando algo es jugable y adictivo, lo es hasta el fin de los tiempos.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 5
De hace casi dos décadas...

■ JUGABILIDAD 4
Hay cosas que nunca cambian

■ ADICTIVIDAD 6
¡30 personajes en total!

CONCLUSIÓN

Si tienes versiones anteriores o los títulos originales, no le verás mucho sentido. Si nunca te han gustado los *beat 'em up* en 2D, tampoco. Para los demás...

8 /10



COSTA AZAHAR PRESENTA

FIB Heineken 2002

VIII FESTIVAL INTERNACIONAL
DE BENICÀSSIM

ESCENARIO VERDE:

**RADIOHEAD. SUEDE. THE CURE. PAUL WELLER.
PRIMAL SCREAM. THE CHEMICAL BROTHERS.**

AUSTRALIAN BLONDE. AIR. BELLE AND SEBASTIAN.
BLACK REBEL MOTORCYCLE CLUB. DOVES. LOS PLANETAS.
MERCROMINA. «RINÔÇÉRÔSE». SUPER FURRY ANIMALS. SUPERGRASS.

ESCENARIO FIBERCOM.COM:

**SIGUR RÓS. THE BETA BAND.
THE ELECTRIC SOFT PARADE.**

ME ENVENENO DE AZULES. BEEF. CARROTS. EL DIABLO EN EL OJO.
HAVEN. I AM KLOOT. THE NOTWIST. THE TEA SERVANTS.

ESCENARIO MOTOROLA:

**CORNELIUS. FELIX DA HOUSECAT DJ.
SAINT ETIENNE. XPRESS-2. RÖYKSOPP.**

ALEX GOPHER DJ. KID LOCO (LIVE). MISS KITTIN AND THE HACKER (LIVE).
RICARDO VILLALOBOS DJ. SLAM (LIVE). SUPER_COLLIDER.
TELEPHUNKEN (LIVE). THE MAXWELL IMPLOSION.

FIB CLUB:

LOW. PERRY BLAKE. RICHARD HAWLEY.

AROAH. DELUXE. DOMESTIC. FINE!. JOSEPH ARTHUR. NEIL HALSTEAD.
NOSOTRÄSH. POLAR. THALIA ZEDEK. ÚRSULA. VIVA LAS VEGAS.

FIESTA LOIS:

BEACHWOOD SPARKS. CASSINO. MAGA. OCTUBRE.

... Y MUCHOS MÁS

2, 3 Y 4 AGOSTO
WWW.FIBERFIB.COM

DEL 29 DE JULIO AL 6 DE AGOSTO ZONA DE ACAMPADA
1 AGOSTO FIESTA LOIS
5 AGOSTO FIESTA DE CLAUSURA EN LA PLAYA
ACTIVIDADES EXTRAMUSICALES:
DEL 30 DE JULIO AL 5 DE AGOSTO
CORTOS-CURSOS-DANZA-MODA-ARTE-TEATRO-NET ART
PRECIOS:
ABONO DE 3 DÍAS (9 DÍAS ZONA DE ACAMPADA GRATIS)
ANTICIPADA: 110 EUROS. TAQUILLA: 120 EUROS

VENTA DE ENTRADAS: EN TODOS LOS CENTROS EL CORTE INGLÉS
Y TERMINALES SERVICAIXA.
EL CORTE INGLÉS 902 400 222
BANCAJA 96 399 55 77, 902 11 55 77
SERVICAIXA 902 33 22 11

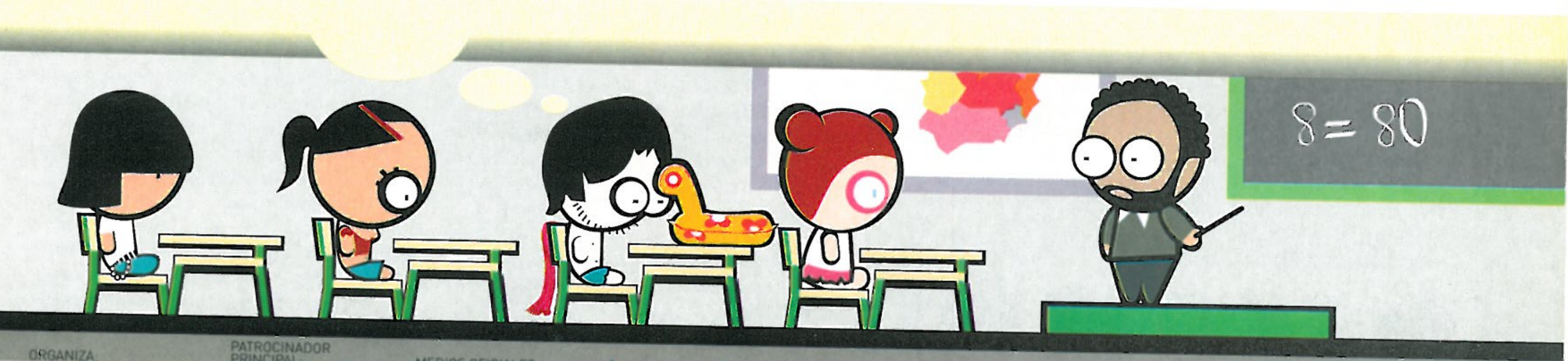






OTROS PUNTOS DE VENTA:
ALICANTE (EL TROCADERO). BENICÀSSIM (AZAHAR 1991 Y FIBERCAFÉ).
BILBAO (POWER RECORDS). CASTELLÓN (MEDICINALES Y CONCERT).
CÓRDOBA (FUENTES GUERRA DISCOS). MURCIA (CONTRASEÑA).
PALMA DE MALLORCA (RUNAWAY). VALENCIA (AMSTERDAM).
VALLADOLID (POPPY FACTORY). YECLA (PICCADILLY). ZARAGOZA (LINACERO).





ORGANIZA: MARAWORLD

PATROCINADOR PRINCIPAL: Heineken

MEDIOS OFICIALES:







CON EL PATROCINIO DE:













ENTIDADES COLABORADORAS:







Cuando leas estas líneas, el mundial de Corea-Japón estará a punto de empezar; o habrá empezado ya. En *PSMag*, además de jugones, también somos «futboleros», así que decidimos que este era un buen mes para aunar nuestras dos pasiones y reflejarlas en esta comparativa. ¿Y quién mejor para analizar y comparar simuladores de fútbol, que profesionales de la primera división de la liga española que, además de ser figuras sobre el césped, también lo son con el mando de la Play? Sabíamos que el final de la liga no es, precisamente, el mejor momento para pedirles una entrevista; y más con el mundial a la vuelta de la esquina, pero algunos contestaron nuestras llamadas y aceptaron el reto que les proponíamos.

Raúl Tamudo y Ángel Morales del RCD Espanyol, Roberto Carlos, Guti y Pavón del Real Madrid y Jesuli del Celta de Vigo accedieron amablemente a jugar con nosotros... y créenos, el desafío estuvo de lo más igualado.

Desde aquí les damos gracias a ellos y a sus respectivos clubes por haber colaborado en la elaboración de este reportaje


Guti bromea: Roberto Carlos juega mejor en el videojuego que en la vida real

LOS ASES AL MANDO

ROBERTO CARLOS/ GUTI/ PAVÓN - REAL MADRID

Sabíamos que Roberto Carlos y Pavón eran aficionados a los videojuegos, pero se revelaron como auténticos profesionales del balompié...virtual, claro. Sin embargo, la sorpresa de la jornada nos la dio Guti, del que desconocíamos su faceta *jugona* y que demostró ser todo un veterano. Nuestro analista se las vio y se las deseó para estar a la altura de las circunstancias pero aguantó el tipo y salvó el nombre de la revista. Si su juego no puso en peligro a los tres jugadores del Real Madrid, si lo hizo su Multitap, que levantó pasiones. «Nos lo podías dejar para Glasgow», soltó Pavón. Pero nosotros, *velando* por la novena y la concentración pre-final, nos hicimos los suecos.


ASÍ VALORARON:
MB Muy Bueno **B** Bueno **F** Flojo



PRO EVOLUTION SOCCER
DESARROLLADOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **63,05 €**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

Mientras conectamos consola, mandos, Multitap, y cargamos el juego, Pavón nos comenta que le gustan los juegos de baloncesto, *GTA III*, *Metal Gear Solid* y *Jak & Daxter*. Conoce de sobra *Pro Evolution Soccer*; es uno de los que tiene en casa, además de *Esto es Fútbol 2002* y *FIFA 2002*. Le sorprende que tengamos el rostro de presentarnos con lo que él cree una copia pirata. Una vez dejamos claro que se trata de una beta, Guti nos advierte, socarrón, «yo juego muy bien a esto». No en vano nos desvela que *ISS Pro '98* es uno de sus videojuegos de cabecera: «es bestial, los recortes que puedes hacer son increíbles».

Silencio, concentración. El partido va a empezar. Pavón y nuestro analista se alían en el Maschester United frente a Guti, que sólo ante el peligro maneja al Real Madrid. Pide tiempo para hacer unos cambios ante la impaciencia de Pavón y ¡piiiiiiii!. «¡Pero cómo se tiran éstos!», se queja Guti cuando el árbitro le pita falta. Menos mal que aparece Roberto Carlos y se le une. Dos contra dos. El número 3, como buen brasileño, pone samba al asunto: «Pasa, pasa...No..., tira, tira. ¡Vamooooos!... Pásamela, hombre, vaaaaaaa...» Guti le echa la bronca porque no tira a puerta a tiempo: «¡le quieres dar al tiro en vez de al pase!» Roberto Carlos reconoce que hace tiempo que no juega, pero es difícil hacerle hablar: está demasiado concentrado en el partido, aunque no llega a los niveles de Pavón y nuestro analista, que no mueven ni las pestañas, absortos como están en evitar que les metan un gol. ¡Piiiii! Final del encuentro. Resultado: Manchester 0 – Real Madrid 0. Un descanso para valorar el juego: «Es bueno, fácil de manejar. El





Nuestra coordinadora, muy bien acompañada

pase hueco está muy bien hecho», comenta Pavón. Guti destaca su rapidez y realismo a pesar de que «Roberto Carlos juega mejor en el videojuego que en la realidad, pero bueno...».

Una llamada obliga al brasileño a retirarse del terreno de juego. Mientras lo hace, el público (o sea, nosotros) le ovaciona agradecido.

VALORACIÓN: MB



PS2 Red Card Soccer

DESARROLLADOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,95 €**
JUGADORES **1-2**

En esta ocasión nuestro analista, todo un caballero, se retira y deja que los dos compañeros de equipo se conviertan en rivales. Mientras cambiamos el juego y se carga, charlamos sobre lo humano y lo divino y nos enteramos de que Guti estaba peligrosamente enganchado a *Moto GP*. Su afición por los videojuegos ya tiene varios años y empezó con PlayStation, «una gran consola, buenísima». Le gustan los de deportes en general y, como Pavón, juega en sus ratos libres en casa, sólo o con sus amigos. «En las concentraciones no solemos jugar porque no nos da tiempo»

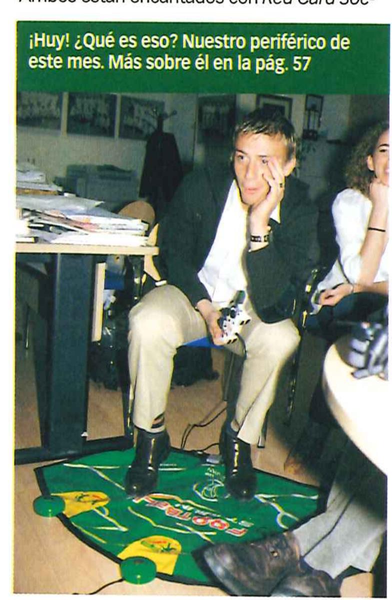
¡Basta de charla! Empiezan a calentar: movimiento giratorio de muñecas, flexión de falanges... Guti se decide por Camerún, Pavón por Finlandia. Violenta entrada nada más comenzar, Guti se pregunta dónde está el árbitro. Acostumbrados al realismo de otros juegos, el espectáculo, la acción y la increíble rapidez de *Red Card Soccer* crea confusión en el campo en los primeros segundos de juego. «¡Qué golazo!», exclama ufano Guti. 1-0 para Camerún. «¡Qué fuerte, me encanta!», exclama el centrocampista del Madrid. Pavón tira a puerta y... le dedica unas palabritas al portero camerunés, que se la para. Guti la recoge, avanza y...«¡Goooooooool!, Samuel Etoo, qué ídolo». 2-0, y la impaciencia de Pavón crece por momentos. ¿Quién es el más bestia de los dos? «Guti», dice sin dudarlo media décima de segundo Pavón. Y el número 14 del Madrid calla, luego otorga. ¿Cómo resulta verse convertido en un jugador virtual? «A mi me gusta», dice Guti, «sobre todo porque se mete los goles él sólo», añade con sorna Pavón, que este año ha subido al primer equipo y, por lo tanto, aún no ha sido convertido a polígonos.

¡GOL!, marca Finlandia, es decir, Pavón. 2-1. Ambos están encantados con *Red Card Soccer*, es más, casi se diría que están enganchados porque ante la propuesta de probar otro videojuego no contestan y siguen jugando. Y Camerún mete el tercero. Saca Finlandia y, de pronto, el tiempo se detiene ante una chilena, ralentizada al más puro estilo *Matrix*. «¡Mira, mira!», se dicen boquiabiertos.

Es el momento de preguntarles qué les ha parecido: «Me gusta mucho, tiene mucha acción, es muy rápido. Si tengo que elegir entre esto y realismo, me quedo con esto», apunta Guti. «Es más entretenido, muy divertido», añade Pavón

VALORACIÓN: MB

¡Huy! ¿Qué es eso? Nuestro periférico de este mes. Más sobre él en la pág. 57





Psone Mundial FIFA 2002

DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **47,95 €**
JUGADORES **1-2**

A por el Mundial. *Red Card Soccer* les ha dejado agotados y entusiasmados, así que no muestran mucho entusiasmo con la propuesta. «Es el más lento de todos», opinan. Ambos tienen en casa FIFA 2002, así que conocen bien el juego. «Pero si es igual que FIFA 2002, ¿no?», pregunta Pavón. Se les nota que son del bando *ISS*, qué se le va a hacer... Son más de las dos del domingo 13 de mayo, sus familias empiezan a reclamarles vía móvil, han pasado por un entrenamiento real, tres videojuegos y al día siguiente volaban a Glasgow. El árbitro pita el final del partido, que se nos ha hecho demasiado breve.

VALORACIÓN: F

LOS ANALISTAS

Nombre: Roberto Carlos Da Silva
Fecha de nacimiento: 10/04/1973, Garca (Sao Paulo-Brasil)
Nacionalidad: Brasileña
Dorsal: 3
Posición: Defensa



Nombre: José María Gutiérrez Hernández
Fecha de nacimiento: 31/10/1976, Madrid
Nacionalidad: Española
Dorsal: 14
Posición: Centrocampista



Nombre: Francisco Pavón
Fecha de nacimiento: 09/01/1980, Madrid
Nacionalidad: Española
Dorsal: 22
Posición: Defensa



RAÚL TAMUDO / ÁNGEL MORALES - RCD ESPANYOL

Nos habían advertido: Raúl Tamudo es un *crack* con la «Play», pero nunca nos hubiéramos imaginado que fuera capaz de dar el recital de goles que nos dio... ¡nos dejó boquiabiertos! ¡hasta estamos pensando si lo «fichamos» para nuestra revista! Ángel Morales no iba a ser menos y se defendía con el mando cómo un león. Sudor le costó a nuestro redactor jefe marcarles algún tanto, pero claro, lo suyo –dice– es *Colin McRae Rally*... Nos teníamos que haber llevado a su primo.


Nuestro redactor jefe: «Lo mio es jugar a Colin McRae»

PSone David Beckham Soccer



DESARROLLADOR **RAGE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO N/D JUGADORES **1-2**

Empezamos la sesión con el juego de Becks y se deciden por un amistoso. Expectación... concentración... ambos miran fijamente la pantalla. Seleccionan equipo:Tamudo elige al Manchester United y Morales al Chelsea... y de repente, ¡GOL! Acaba de empezar el partido y Tamudo ya ha inaugurado el marcador ante la estupefacción de PSMag... Parece que Morales ya sabe como las gasta su compañero... «Que conste que me estoy dejando, ¿eh?» bromea. (Risas). Nos fijamos en los pases que hacen... se nota que lo suyo es el fútbol, esos pases son de profesional. Al primer gol enseguida le sigue otro, Tamudo está imparable y se adjudica el primer amistoso. Resultado final: Manchester 2 – Chelsea 0.

Ahora toca valorar el juego: «Los gráficos son un poco flojos, pero la jugabilidad está bien. Yo lo que quiero es un juego en el que sea fácil marcar goles, que te de oportunidades», dice Tamudo. Morales asiente y añade «Es un poco lento. Lo importante es que sobretodo sea rápido. La velocidad es muy importante. Hay juegos de fútbol que son muy lentos. También es importante que chutar y coordinar los movimientos no sea complicado.» Nuestro redactor jefe les comenta que él, cuando se hace con el esférico, va directo a marcar gol, y que nota como ellos tienen más estrategia, a lo que Raúl responde: «Claro, lo que queremos es ir tocándola un poquito, ir jugándola; reírte un poquito del contrario... (risas) lo he conseguido, como habéis podido ver... (más risas)»

VALORACIÓN: B



PSone Mundial FIFA 2002



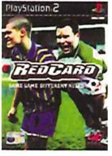
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **47, 95 €**
JUGADORES **1-2**

Vamos con el mundial, versión PSone. Morales elige la selección francesa, los actuales campeones del mundo, y Tamudo opta por la selección española. Conocen la saga FIFA, pero todavía no han probado el juego del mundial. El encuentro se salda con un 0-1 a favor de... sí, Tamudo otra vez... este chico es una máquina. Ambos coinciden en que al juego le falta algo de velocidad y que los gráficos podrían estar más trabajados.

Afirman que los juegos que más les gustan son cómo este, los que implican competición directa, y suelen llevarse la consola a las concentraciones. En el equipo, nos dicen, son unos cuantos los aficionados a la Play, como De Lucas, Lopo y David García. Todavía no han dado mucha guerra al Multitap, porque prefieren los enfrentamientos mano a mano.

VALORACIÓN: F

PS2 Red Card Soccer



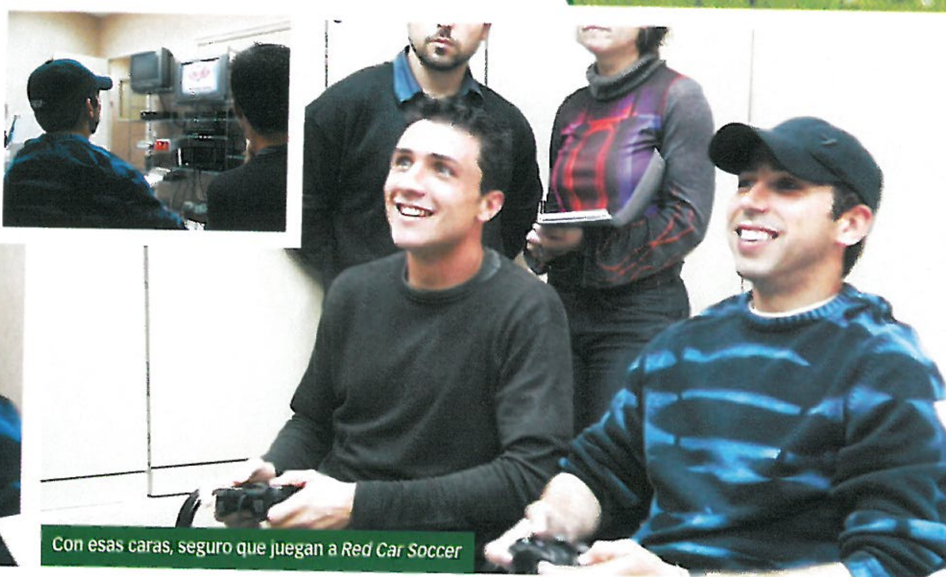
DESARROLLADOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59, 95 €**
JUGADORES **1-2**

Le toca el turno al juego de Virgin, *Red Card Soccer* (*preview* en *PSMag65*), el «hermano mayor» de *NHL Hitz 20 02*, aquel título frenético y desternillante que convertía las pistas de hockey en auténticos campos de batalla. *Red Card Soccer* no iba a ser menos y allí estaban ellos para probarlo, aunque ya habían oído hablar de él y habían pasado horas jugando a *NHL Hitz 20 02*. Joan, el redactor jefe les resume de qué va el juego con una frase de lo más explícita: «Fútbol con más caña».

Esta vez se enfrentan Argentina (Tamudo) e Italia (Morales), y de nuevo, Tamudo se avanza en el marcador. Con el segundo gol de los argentinos, Morales reacciona y el partido acaba con 4-1. Otra victoria para Tamudo, para variar...

«Este está muy bien, muy bien. Lo que más nos gusta de este son las entradas» bromea Morales, y Tamudo apunta: «Lo bueno de este


«¡Uf, ya me ha metido otro gol!»


Con esas caras, seguro que juegan a *Red Car Soccer*

es que es diferente, tiene cosas que no tienen otros juegos, más vidilla.» «Se sale de la línea habitual» añade Morales «Y lo mejor es que no te pitan falta, puedes descargar toda tu adrenalina», asegura Tamudo. En cuanto a gráficos y velocidad, la valoración también es buena. «El problema –dice Morales– es que los controles son diferentes y hasta que no te familiarizas, cuesta un poco. Lo malo de los juegos de fútbol es eso, que cada juego es diferente a nivel de mando y entonces, si juegas mucho con uno, cuando que tienes que jugar con otro, te confundes» y Tamudo asiente con la cabeza y prosigue «pero este está muy, muy bien, la jugabilidad sobretodo». A la pregunta de si este juego les "engancharía" confiesan con una sonrisa: «¡Nos ha enganchado ya!».

VALORACIÓN: MB



PS2 Mundial FIFA 2002

DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64, 95 €**
JUGADORES **1-8**

La consola se viste de gala para recibir el juego del mundial. Una *intro* espectacular da paso a la selección de equipos. Una vez más, los elegidos son Francia y España y esta vez es Morales quién se adelanta en el marcador, pero Tamudo reacciona enseguida y se anota el empate. Morales comenta el parecido de los jugadores poligonales con los de carne y hueso: «Aquí es todo muy realista, pero el problema está en lo que te comentaba antes, que es un juego nuevo y cuesta habituarse a los mandos. Los efectos gráficos son muy buenos y los parecidos también, los *FIFA* siempre se han caracterizado por esto... bueno, aquí Mendieta no se ha afeitado (Risas). Lo de *FIFA* es realismo, y no sólo las caras, también en los movimientos, los pases... aunque quizá le falte algo de jugabilidad. Un problema que para mi siempre ha tenido la saga *FIFA* es el nivel de dificultad. Hay tres niveles y la diferencia es mucha. Juegas al nivel medio, por ejemplo, y ganas fácil, y luego pones el nivel siguiente y no hay manera de ganar, bueno, yo por lo menos. Otra cosa son los comentarios, como son estandarizados, cuando estás ahí, perdiendo, parece recochineo.» Nuestro redactor jefe releva a Tamudo para medirse con Morales, a quién le expulsan un jugador por dejarse caer... Esto aumenta la confianza del redactor jefe, que logra empatar el partido.

VALORACIÓN: B



PS2 Esto es fútbol 2

DESARROLLADOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **29, 95 €**
JUGADORES **1-2**

Nuestro redactor jefe, satisfecho de haber conseguido un empate, acepta el reto de Tamudo y se enzarzan en un amistoso del título de Sony, recién editado en la serie Platinum. Tamudo elige a España y Joan, a Italia. Ambos jugadores no quieren confiarse ante el rival... Tamudo todavía no está seguro de las capacidades de su adversario, y, por su parte, Joan ya ha visto cómo las gasta el delantero *espanyolista*; aunque confía en el fin de semana que ha pasado dándole al pad... Clic-clic-clic-clic... con el ruidito de los botones de fondo, Morales se lamenta de que la mayoría de los juegos no permitan tener control sobre el portero: «Hay alguno, sí, pero tampoco es un control total, debería haber más juegos que permitieran esta opción». Ha empezado el partido y Tamudo ve la tarjeta amarilla... Joan se crece por unos segundos hasta que llega el primer gol del *espanyolista*. Entonces, nuestro redactor jefe alega que hace tiempo que no juega a *Esto es fútbol 2* y que, en realidad, durante el fin de semana, ha estado practicando con *Mundial FIFA 2002*.

Mientras, Morales va comentando: «Lo bueno de este juego es que cuenta con equipos históricos, y poder jugar con ellos está muy bien. Además, este juego también es muy realista. Incluso notas que los desarrolladores se han esforzado en personalizar el juego del personaje poligonal según el jugador al que representa. Con la saga *FIFA* esto también pasa... ¡Eh! ¡Vaya baño le están dando a Italia!» ... Morales ha mirado hacia el televisor y todos hemos vuelto la cabeza: Tamudo ya le ha marcado tres goles a nuestro redactor jefe, que murmura entre dientes que lo suyo es la saga *Colin McRae Rally*.

Dejamos que Tamudo siga con su recital goleador y le preguntamos a Morales de dónde les viene la afición por la Play: «Bueno, yo me compré la gris cuando salió y de ahí pasé a la PlayStation 2. Entonces te juntas con gente que también la tiene, te pones a jugar, empiezan los "piques"... La aventura gráfica también está bien, pero con la vida que llevamos nosotros, lo mejor son estos juegos. No tenemos tiempo para empezar una aventura gráfica. Con estos juegos, las horas en las concentraciones pasan más rápido y además, descargamos tensiones.»

Cuando Morales acaba su comentario, nuestro redactor jefe nos mira sudado y satisfecho, ¡ha conseguido marcar el gol del honor! Raúl asegura que *"no se ha dejado"* y Joan se aferra al pad con cara de poseso, deseoso de seguir jugando –a ver si consigue marcar otro "golete", empatar el partido o alzarse con la victoria– pero ha llegado la hora de comer y hay que irse a casa, que han sido casi dos horas de Play...

VALORACIÓN: MB



LOS ANALISTAS



Nombre: Raúl Tamudo
Fecha de nacimiento: Barcelona, 19/10/77
Nacionalidad: Española
Dorsal: 8
Posición: Delantero



Nombre: Ángel Morales
Fecha de nacimiento: 13/07/75
Nacionalidad: Española
Dorsal: 23
Posición: Centrocampista



Javier Lourido, concentrado, defendiendo el buen nombre de *PSMag* ante Jesuli



«Quillo, dejame hacer alos mandos»



JESULI - CELTA DE VIGO

Aprovechando el buen momento del Celta, cogimos las maletas y nos desplazamos hasta Vigo para echar unas partidas con Jesuli. Jesuli, que no Jesulín (*si hay que ser torero, poner el alma en el fuego y todo eso, pues se es... pero serlo pa na es tontería*). ¡Ahí vamos!

PRO EVOLUTION SOCCER (PSONE)



DESARROLLADOR **KONAMI** DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **44,95 €**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

Lo primero que llama la atención de nuestro hombre es descubrir que no sólo de Electronic Arts viven los juegos de fútbol para PSone. Mientras carga el CD le explicamos que hay vida inteligente más allá del *FIFA*, que también Sony tiene su propia serie balompédica y que lo que da vueltas bajo la tapa es obra de un puñado de geniecillos japoneses reunidos bajo el nombre de KCET. «Hmm, interesante, qué cosas...»

Sin ánimo de menospreciar al rival, escogemos inicialmente a los Emiratos Árabes como contrincante de la selección francesa. «*Quillo*, déjame hacerme a los mandos, que estoy acostumbrado al *FIFA* y tal.» Entre pitos y flautas el partido acaba con empate a cero (cortesía de *PSMag*), y aunque el espectáculo resulta bochornoso el público se lo pasa en grande... casi tanto como nuestro invitado («Anda, *cusha* cómo hacen: oeee, oeoeoe...»). El comentarista se une a la fiesta, sufre un colapso mental y comienza a repetir la misma frase constantemente –a veces ocurre– «Oye, ¿quién es el que habla? ¿No es conocido? Ah, vaya... Je, je. Por cierto, podríais decirme cómo hacer algún regate, que no piso el área contraria...»

En el siguiente encuentro nos centramos un poco más y le endosamos un par de chicharros. «*Mecag*... es que apenas hay movimientos especiales, y así cuesta un montón. ¿Cómo se hace la bicicleta? ¿Qué? ¿Que es poco útil? Pues así no voy a ningún lado... Aquí es muy difícil marcar. Cuando jugaba con mi hermano al *FIFA* los resultados eran mucho más abultados y lo pasábamos pipa. ¿No se puede poner más fácil?»

Ya está, se veía venir: ¿Es un juego de fútbol más divertido porque permita goleadas escandalosas? No es que seamos particularmente partidarios de esta forma de pensar, pero entendemos que la transición de *FIFA* a *PES* puede resultar un tanto frustrante al principio y por eso le dejamos entrenar en el nivel más fácil contra la consola. Craso error. La máquina le tiene tomada la medida y vuelve a salir derrotado, esta vez con un contundente 4-0. «Puf... vaya, no hay forma. Mis jugadores son mucho más lentos.» ¡Eh, eso tiene solución! Bueno, no puedes hacer que sean más rápidos que los que maneja la consola, pero sí que sean más rápidos en general. Aumentamos la velocidad del juego e intuimos una ligera sonrisa de satisfacción en su rostro. «¡Así mola más! Aunque, hmm, siguen sin salirme los pases al hueco...» Lo cierto es que se aprecia una muy leve mejora en su juego, pero no la suficiente como para plantarnos cara y (en una decisión inteligente) decide arrojar la toalla. «Pues sí, el juego está muy bien, pero... no sé, quizás deberían ponerle más regates y añadirle algún que otro nivel de dificultad, para poder anotar más goles; al fin y al cabo son la salsa del fútbol, ¿no?»

Sí que lo son, sí. Pero ya se sabe: el fútbol es así, no hay enemigo pequeño, un cero en el marcador es el mejor resultado... Un momento, ¿eso no era un anuncio de la tele?

VALORACIÓN: MB



Pocos cambios. El editor de jugadores es exactamente el mismo que en ISS Pro Evolution 2. Esto es lo más parecido que se puede hacer a Ravoldi... queremos decir, a Rivaldo.

La «cuchipandi» al completo. Vareni, Hespinas, Castello, Baroja, Ximenes... Los jugadores del equipo inicial de la Master League siguen siendo inventados, pero llevamos tantos años con ellos que a menudo los echamos de menos en Estudio Estadio.



Estilazo. Así se tiran las faltas. El marcador del fondo no es especialmente útil, pero sirve como valla de publicidad para tipos poco discretos. Florentino estaría encantado de tener uno de éstos.



Sooo, quietooo... Gerard pisa el balón ante Samine (el hermano gemelo de Simeone) en uno de los nuevos y espectaculares movimientos de la versión de PS2.



¡Freeze! Tranquilo, es broma... No está mal para la foto, pero aguantar la postura durante un rato debe resultar muy fastidiado para la espalda.

PRO EVOLUTION SOCCER (PS2)



DESARROLLADOR **KONAMI** DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,95 €** JUGADORES **1-8**

Más fútbol, de nuevo con Jesuli agarrando el pad por los cuernos. «Ahora os vais a enterar...» Je, je. ¿Hace un Barça-Madrid? «¡Naturalmente!» En un acto de suprema... ¿cortesía? ¿estupidez? permitimos que escoja él primero, y *amablemente consiente* en que seamos nosotros quienes manejemos al equipo blanco. ¡Genial! Con un poco de suerte el partido estará reñido, y no como cuando le hicimos morder el polvo con el *PES* de PSone... je, je, je... En fin.

Aceptamos el reto, y tras 4 o 5 segundos de carga aparece la panorámica del estadio con las bengalas humeando y creando ambiente. «Sí que se ve mejor, sí. Parece mucho más real. ¡Mira, Christanval con las rastas! Jaa, ja... Los jugadores están mucho más detallados que antes, mola un montón.» Empieza el partido, y los cambios con respecto al *PES* de 32 bits se dejan notar desde el primer momento. «¡Eh, se le queda pegada! ¡Suelta la pelota, suéltala! Ahora sí que van lentos, ¿no se puede poner más rápido, como en el otro?» Lamentablemente, no. Para nosotros tiene la velocidad justa, pero Konami debería haber incluido la barra de velocidad también en PS2 como siempre hizo en PSone. Hay quien lo encuentra demasiado rápido, quien lo encuentra demasiado lento...

«¿Tampoco en éste hay regates?» Bueno, puedes amagar el tiro (como en el otro) y tienes varias formas de hacer la bicicleta, pero eso es todo. «Vaya... ¡Eh, cómo que tarjeta roja! No, hombre... Ja, ja, mira Roberto Carlos, es clavado: 1,68 cm... ¡Qué estirada del portero! Uops... Zidane está flojo hoy, mira que fallar ese pase...» Mientras tanto, nuestros jugadores fracasan una y otra vez en el mano a mano con el portero. No es que Dutruel esté especialmente afortunado, sino que todas las vaselinas se van por fuera. «Jaa, ja, ja... Igualito que Raúl, sólo que el de verdad las mete.» ¡Rayos! También nos hace ver la repetición de un fuera de juego que aparentemente (al menos para nosotros, que lo estábamos viviendo en directo) no era. «¿Lo repite automáticamente? Déjalo, a ver... ¡Ahí está! *Orsai* clarísimo, je, je.» Hacia el final del encuentro encajamos un espléndido gol de Samiola, que saca petróleo de una salida en falso de Casillas. «¡Gol! ¡GOOOL! ¡Gol del conejito!» Ponemos cara de póquer y nos vamos a la caseta con empate a unos en el marcador. «¿Ravoldi? ¿Y ese quién es?» Le decimos que el juego sólo tiene licencia oficial de la FIFPro, y que ésta no incluye a jugadores sudamericanos. «Ah, lástima.» Pero no parece preocuparle en absoluto.

Finalmente probamos a cambiar la cámara y escoger una perspectiva más cercana. «Los gráficos están francamente bien. Se puede distinguir a los jugadores incluso desde las tomas más lejanas, pero desde cerca se ve mejor. De todos modos es demasiado difícil marcar, y el control es mucho más duro que en el juego de PSone. Sueltan la pelota cuando les da la gana.» Es cierto, el control no es tan preciso como en anteriores juegos de KCET, pero (en nuestra opinión) esto hace al juego más realista. Cada futbolista está recreado física y cualitativamente, y es lógico –desde el punto de vista de la simulación– que durante los partidos se produzca algún que otro control defectuoso. Es más, ¡es lógico hasta cuando los manejamos nosotros! Qué diablos, por muy figuras que seamos... hasta Zidane puede tener un mal día.

VALORACIÓN: MB



Nombre: Jesús Mora Nieto «Jesuli»
Fecha de nacimiento: Sevilla, 24/01/78
Nacionalidad: Española
Dorsal: 20
Posición: Centrocampista

CONCLUSIÓN PSMAG

Al finalizar esta comparativa nos han quedado claras unas cuantas cosas... La primera, que en el mundo del fútbol hay mucho "jugón" y la segunda, que saben muy bien a lo que están jugando.

En general, nos ha sorprendido bastante el nivel de estos chicos... no es por vacilar, pero nuestros analistas son de lo mejor, claro, y resulta que casi todos ellos han tenido que emplearse a fondo para aguantar bien el tipo ante los analistas invitados.

De todos modos, el balance general está bastante igualado... un día de éstos les llamamos a ver si quieren analizar para nosotros (alguno de ellos nos lo ha sugerido ya, en serio). La verdad es que los "enfrentamientos" han sido de lo más entretenido, prueba de ello son las caras sonrientes de las fotografías., porque lo que son risas, nos "echamos" unas cuantas.

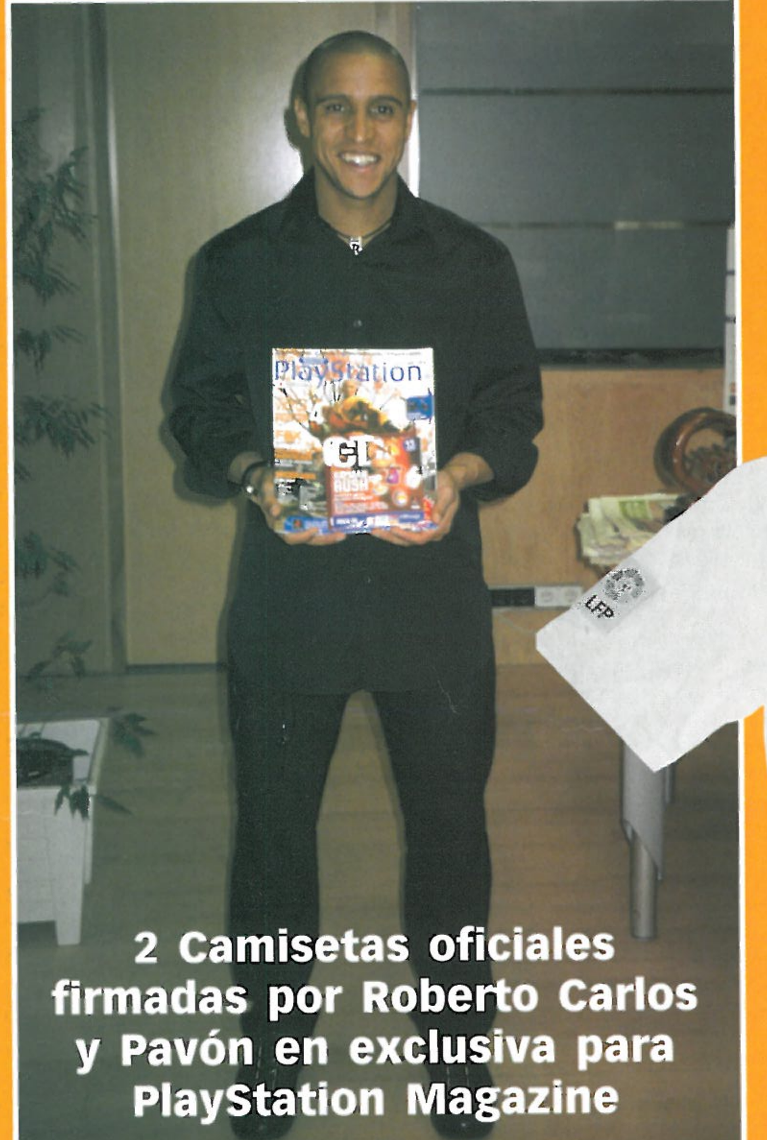
Otra cosa que ha quedado clara es que el fútbol, igual que la liga de este año, ya no es cosa de dos. Un juego nuevo, *Red Card Soccer,* ha irrumpido en el ring donde compiten la saga *FIFA* y la saga *ISS* y parece que les va a dar mucha guerra. El "tercero en discordia", por llamarlo así,



ofrece un fútbol (en palabras de Tamudo y Morales) "diferente", Es como un soplo de aire fresco que nuestros analistas invitados reconocieron al instante, y es el que más gustó a todos los que lo probaron por su desternillante planteamiento. Prometemos una sustanciosa *review* para el mes que viene.



CONCURSO
CAMISETAS PLAYSTATION



2 Camisetas oficiales firmadas por Roberto Carlos y Pavón en exclusiva para PlayStation Magazine

NOSOTROS PONEMOS LA CAMISETA, ELLOS LA FIRMA Y EL SUDOR, Y TÚ EL CUERPO DE FUTBOLERO SERRANO.



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Camisetas Real Madrid*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿En qué año ganó el Real Madrid su primera Copa de Europa?
1.- 1956
2.- 1957
3.- 1958

El premio

PlayStation Magazine sorteará dos camisetas oficiales del Centenario del Real Madrid firmadas personalmente por Roberto Carlos y Pavón entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



FIESTAS DE PRESENTACIÓN



FIB Heineken 2002

LOS PLANETAS
NADA SURF
GANADOR PROYECTO DEMO 2002

BILBAO 6 JUNIO
KAFE ANTZOKIA. C/SAN VICENTE 3
A LAS 21:00 H.
ANTICIPADA 14 EUROS. TAQUILLA 17 EUROS

BARCELONA 7 JUNIO
RAZZMATAZZ (SALA 1). C/ALMOGAVARES 122
A LAS 21:30 H.
ANTICIPADA 14 EUROS. TAQUILLA 17 EUROS

MADRID 8 JUNIO
LA RIVIERA. PSO. VIRGEN DEL PUERTO S/N
A LAS 20:30 H.
ANTICIPADA 14 EUROS. TAQUILLA 17 EUROS

VALENCIA 9 JUNIO
ROXY. C/SAN VICENTE 200
A LAS 21:30 H.
ANTICIPADA 14 EUROS. TAQUILLA 17 EUROS

FIBNOTICIAS

ORGANIZA: MARAWORLD

MEDIOS OFICIALES:





COLABORA:



MEDIO COLABORADOR:



VENTA DE ENTRADAS:



y Tiendas El Corte Inglés
Tel.: 902 400 222
www.elcorteingles.es

MBK OVETTO 50





¡No todo en esta vida es jugar a la Play! Por eso, *MBK* se ha empeñado en regalarte su precioso scooter *Ovetto 50*. ¿Vas a decir que no o vas a participar en nuestro concurso para llevarte esta moto a casita?

El premio

MBK y *PlayStation Magazine* sortearán un fantástico scooter *Ovetto 50* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La pregunta

¿De cuántos modelos de motor dispone el scooter Mach-G?
(ver sección noticias *PSMag 64*)

1.- Uno
2.- Dos
3.- Tres

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. El cupón de la respuesta debe sellarse primero en un concesionario MBK y mandarlo después a las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. En esta misma página tienes un listado de los concesionarios MBK. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La respuesta

Envía este cupón previamente sellado a: CONCURSO ***MBK OVETTO 50***
PlayStation Magazine Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Respuesta: ....
....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....



SELLA AQUÍ TU CUPÓN

LISTADO DE CONCESIONARIOS MBK

NOMBRE CONCESIÓN	DIRECCIÓN	POBLACIÓN	PROVINCIA
ARRI MOTO	Heraclio Fournier, 35 bajo	Vitoria	Álava
DIFUSIÓN MOTOR	Juan de Toledo, 19	Albacete	Albacete
ALIBÉRICA 2000	Avda. Salamanca, 36	Alicante	Alicante
MOTOS MORENO	Santa María de Mazzarello, 5	Alicante	Alicante
MOTOS BAÑULS	Venus 4, local 5	Benidorm	Alicante
MOTOS BAÑULS	Venus, 3	Benidorm	Alicante
SOBRE RUEDAS	Avda. Juan Carlos I, 63 bajos	Elche	Alicante
REGIA INTERNACIONAL MOTOR	Ctra. Cartagena, Urb La Regia	Orihuela Costa	Alicante
MOTO BOOM	Jorge Juan, 36	Sant Vicent del Raspeig	Alicante
QUESADA MOTOR	Apolo, 88	Torrevieja	Alicante
QUESAUTO	Apolo, 103	Torrevieja	Alicante
CONTRERAS MOTOR	Dr. Carracido, 22	Almería	Almería
MOTOGALA ALMERÍA	Navarro Rodrigo, edif. Concordia, 7	Almería	Almería
MOTOS OCHOA	Severo Ochoa, 8 bajo	Gijón	Asturias
RECAMBIOS ANTOLÍN	Avda. Ricardo Carapeto, 27	Badajoz	Badajoz
REPUESTOS SAINZ	Almendralejo, 64	Mérida	Badajoz
REPUESTOS SAINZ	Oviedo, 7	Mérida	Badajoz
HERMANOS VIVÓ PONS	Avda. Constitució, 22	Ciudadela	Baleares
MOTO TRACK 2	Pedro Frances, 43-45 B	Ibiza	Baleares
CICLOS REYNÉS	Bajolí, parc. 9-10	Mahón	Baleares
MOTOS HD SALOM	Tomás Forteza, 35	Palma de Mallorca	Baleares
SB PERFORMANCE	Esperanza, 21 - 23	Ses Salines	Baleares
CICLES ORTEGA	Pau Piferrer, 121	Badalona	Barcelona
MOTO BLITZ	Roger de Llúria, 88	Barcelona	Barcelona
MOTO BLITZ 2	Secretario Coloma, 31	Barcelona	Barcelona
MOTO GAS 2000	Comandante Benítez, 25	Barcelona	Barcelona
MOTORTIZ SELECCIÓ	València, 109	Barcelona	Barcelona
MOTOS CERPA	Agustina de Aragón, 91	Castelldefels	Barcelona
MOTOSPIKE	Maestro Candi, 3	Hospitalet de Llobregat	Barcelona
ANOIA MOTOS	Avda. Caresmar, 54 bajos	Igualada	Barcelona
MOTOS RIGAU	Mas Baga, 12	Llinars del Vallés	Barcelona
MOTOS MARTÍNEZ	Gatassa, 15-19	Mataró	Barcelona
TOMAS BELLES	Sant Francesc, 18-20	Manresa	Barcelona
CICLES ORTEGA 2	Anselm Clavé, 2	Pineda de Mar	Barcelona
JAVIERRE MOTOR	Crtra. de Rellinars, 3	Terrassa	Barcelona
MOTOSPRINT	Roureda, 62	Viladecans	Barcelona
GALSAN MOTORS	La Granada, 40	Vilafranca del Penedès	Barcelona
KM100	Badajoz, 8	Cáceres	Cáceres
MOTO AGUMER	Cid Campeador, 32	Algeciras	Cádiz
PAYÁN RUIZ HNOS.	Jimena de la Frontera, 12	Cádiz	Cádiz
MUNDOMOTO	Avda. Libertat, 38	El Puerto de Santa María	Cádiz
AUTO-MOTO NAVARRO HNOS.	El Puerto, 17	Jerez de la Frontera	Cádiz
TD RACING	San Francisco, 16-16B	Puerto la Real	Cádiz
MOTOS METIDIERI	Castelldefels, 16 bajos	Castellón	Castellón
MOTOSERVICIO	Ronda Magdalena, 18	Castellón	Castellón
AUTOMOTO	Marina Española, 28	Ceuta	Ceuta
HOBBY MOTO	Ronda Ciruela, 32 A	Ciudad Real	Ciudad Real
MOTOPRIX	Avda. del Brillante, 6 bajos	Córdoba	Córdoba
MOTOS SALAS	Santa Teresa de Tomás, 22	Cabra	Córdoba
MOTOS TRIANGULO 2	Los Velones, s/n	Lucena	Córdoba
REPUESTOS TRIÁNGULO	Avda. Andalucía, 32	Montilla	Córdoba
MATEU MOTOR	Avda. Juan Carlos I, 13	Blanes	Girona
MOTOS PIELLA, S.C.	Ctra. Palamós, 113	Bordils	Girona
MOTOS CASADEMONT	Figuerola, 39	Girona	Girona
MOTOS PIELLA	Avda. Estació, 8	Olot	Girona
MEGA SCOOTER	Camino de Ronda, 212	Granada	Granada
REPUESTOS SEMAR	Pza. de Triviño, 1	Granada	Granada
SEMARMOTO	Camino de Ronda, 48	Granada	Granada
SEMAR ÉLITE	Centro Comercial Neptuno	Granada	Granada
REPUESTOS VELO	Avda. Andalucía, 5	Almuñecar	Granada
HERMANOS CARRASCOSA	Pza. Autonomía, 2	Motril	Granada
REPUESTOS SEMAR	Polígono Tecnológico (Nave 72)	Ogíjares	Granada
MOTOSERVICIO PACO	El Pinar, 18 bajo	Irún	Guipúzcoa
AUTO MOTO LOREA	Avda. Zarauz, 84	San Sebastián	Guipúzcoa
MOTOS MURIEL HUELVA	Rabida, 32	Huelva	Huelva
VESPA ONUBA	Puebla de Guzmán, 16	Huelva	Huelva
CICLOS IBÁÑEZ	Figueras, 8	Alcalá de la Real	Jaén
MOTO DEPORTE'O	Capuchinos, 51-53	Andújar	Jaén
JUAN PEREZ CARMONA	Canalejas, 24	Linares	Jaén
TECMOTOR	Ntra. Sra. Del Perpetuo Socorro, 6	Jaén	Jaén
AUTOAVIÓN	Plaza de España, 9 - 11	El Ferrol	La Coruña
AUTO AVIÓN	El Birloque, 86	La Coruña	La Coruña
HOGAR CICLOS	Avda. de Navarra, 18	Logroño	La Rioja
MOTOBICI MÁRQUEZ	Granada, 29	Arrecife (Lanzarote)	Las Palmas
MOTOBICI MÁRQUEZ 2	La Inés, 33	Arrecife (Lanzarote)	Las Palmas
MOTO RACING ALEXIS	Doramas, 74	Gáldar	Las Palmas
SALÓN MERCURIO	Canalejas, 50	Las Palmas	Las Palmas
AUTOS LOSÁN	León y Castillo, 135	Las Palmas	Las Palmas
MOTOCICLOS RAMOS	Palmera Canaria, 48	Puerto del Rosario (Fuerteventura)	Las Palmas
AUTOS LOSAN 2	Pablo Neruda, 20	Telde	Las Palmas
HERMANOS AQUINO	Picasso, 22	Vecindario	Las Palmas
CASTRO MOTOR	Regidores, 3	León	León
GUALLAR MOTORS	Pi i Margall, 22	Lleida	Lleida
MOTOSHOCK	Luis Braille, 10	Coslada	Madrid
ALUCINA MOTO	Vereda de Ganapanes, 31	Madrid	Madrid
MOTOS KOYOTE	Leganés, 39	Getafe	Madrid
INTERMOTO MÓSTOLES	Avda. Portugal, 19	Móstoles	Madrid
MOTOMERCADO	Avda. Jesús Santos Reín, 47	Fuengirola	Málaga
MOTOMERCADO 2	Paseo Marítimo, Edif. del Carmen	Fuengirola	Málaga
AUTO-MOTO NAVARRO HNOS.	La Unión, 67	Málaga	Málaga
AUTO-MOTO NAVARRO HNOS	Avda. Velázquez, 71	Málaga	Málaga
MOTOS ROMERO	Alameda Patrocinio, 7	Málaga	Málaga
CITY CENTER BIKES	Santa Ana 1, local 1	Marbella	Málaga
INGENIO MOTORBICI	Ingenio, 4	Nerja	Málaga
BUNKER MOTOR	General Prim, 22	Melilla	Melilla
MOTO BANK	Álvaro de Bazán, 66	Melilla	Melilla
SCOOTER KING	Juan de la Cosa, 1	Cartagena	Murcia
MOTOS CARLOS	Avda. Madrid, 76 (esq. Asociación)	Molina de Segura	Murcia
MOTOS CARLOS	Ctra. Madrid, km. 381, Pol. Ind. El Tapiado	Molina de Segura	Murcia
OFF ROAD TXARANDAKA	Lantzeluce, 82	Berriozar	Navarra
CICLOS ECHECON	Martinez Espronceda, 3 bajo	Tafalla	Navarra
MOTOS RODRÍGUEZ	Cuesta de la Estación, 8 bajo	Tudela	Navarra
OFF ROAD TXARANDAKA	Bidasoa, 50	Vera de Bidasoa	Navarra
MOTO SINIESTRO	Avda. Castrelos, 148	Vigo	Pontevedra
MOTOS LOLO	Justicia, 4	Santander	Cantabria
MOTOSPORT MATESANZ	Independencia, 3	Segovia	Segovia
EDUARDO CASTRO	Luis Montoto, 46	Sevilla	Sevilla
MOTOS ROCHELAMBERT	Puerto del Escudo, 4	Sevilla	Sevilla
MOTOS BERRAL	Pureza, 114	Sevilla-Triana	Sevilla
EXTREME MOTOR	Sebastián Llano, 33	Sevilla	Sevilla
MOTOS JONATHAN VILLA	Barrio Nuevo, 71	Alcalá de Guadaira	Sevilla
MOTOS TORTOSA	Crtra. Sevilla - Huelva, Km. 2	Castilleja de la Cuesta	Sevilla
MOTOS CLEMENTE	Sta. María Magdalena, 56	Dos Hermanas	Sevilla
REPUESTOS CERVANTES	Avda. Cristo de Lonfalón, 10	Écija	Sevilla
MOTOS PINEDA	Calle de Picasso, 3	El Viso	Sevilla
NECATORRES	Ronda de la Mina, 4	Lebrija	Sevilla
MOTOS QUIRÓS	Alcantara, 67	Lora del Río	Sevilla
TALLER J. MANUEL BENÍTEZ BÁEZ	Hernán Cortés, 6	Los Palacios y Villafranca	Sevilla
MOTOS VILLALONGA	Antonio Machado, 47	Utrera	Sevilla
CAMBRILS MOTO	Sant Pere 25, local 2A	Cambrils	Tarragona
MOTOS ESTEVE	Crtra. de Valls, 72	El Vendrell	Tarragona
JBI MOTOS	Jovellanos, 12	Reus	Tarragona
MOTOS TARRAGONA	Estanislao Figueras, 35	Tarragona	Tarragona
CRONOMOTO	Avda. Catalunya, 38	Torredembarra	Tarragona
EUROMOTORI	Avda. Angel Romero, 7	Sta. Cruz de Tenerife	Tenerife
COMERCIAL PEPÍN	Paseo de la Centinela, 84	Icod de los Vinos	Tenerife
MAGIC MOTOR	Avda. del Candelario, 20	La Laguna	Tenerife
ALONSO COMPETICIÓN	Calvario, 35	La Orotava (La Perdoma)	Tenerife
RODRÍGUEZ ACOSTA	O'Daly, 31	Sta. Cruz de la Palma (La Palma)	Tenerife
DAROHE MOTOS	Calle del Medio, 75	San Sebastián de Gomera	Tenerife
RODRÍGUEZ ACOSTA	ParqueAntonio Gómez Felipe, sn	Los Llanos de Aridánez (La Palma)	Tenerife
MIGUEL ANGEL DÍAZ	El Peral, 16-18	Guimar	Tenerife
COMERCIAL BERMÚDEZ MOTOS	Joaquina Santander, 21	Talavera de la Reina	Toledo
MACHADO MOTORS	Padre Méndez, 93	Torrent	Valencia
SUZUKA MOTOS	Ayora, 31	Valencia	Valencia
TOP MBK	Cabo Jubi, 8	Valencia	Valencia
MOTOLID	Italia, 10	Valladolid	Valladolid
HOBBY MOTO	Ramón y Cajal, 66	Bilbao	Vizcaya
MOTOS FLANDRO	Camino de las Torres, 106	Zaragoza	Zaragoza
MOTOS FLANDRO	Colón, 13	Zaragoza	Zaragoza

MASTER RALLY

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** CRYO INTERACTIVE **DÓNDE** WWW. CRYOINTERACTIVE.COM

PREVIEW El espíritu Rally Cross continúa vivo



Hace unos meses lo vimos en *4x4 Evo*, y ahora lo vemos una vez más: las alocadas carreras libres con coches 4x4 continúan siendo un subgénero de moda. O al menos, un estilo de carreras que aún no está saturado del todo. ¿Quién se atrevería a sacar a la calle un simulador de carreras de turismos existiendo Polyphony Digital? Es mejor buscar el éxito en estilos de carreras donde la competencia no sea excesivamente dura...



Master Rally apuesta por los coches reales, los circuitos ficticios, los espacios abiertos y los gráficos innovadores. Las carreras aquí no son tan alocadas y «antigravitatorias» como en el viejo *Rally Cross* de PSone, pero aun así, éste tiene muchas cosas en común con aquél. El aspecto de los coches, por ejemplo, inusitadamente brillantes. Más que de chapa, ¡sus carrocerías parecen de papel charol! No obstante, la forma en que se abollan los vehículos, los desperfectos en el aspecto y la conducción del coche a medida que te la pegas de todas las maneras imaginables y su alto nivel de detalle hacen de éstos unos coches francamente apetecibles.

También los entornos de *Master Rally* gozan de un excelente aspecto. ¡Son enormes! Tanto, que la consola tiene que cargar el escenario de varias veces, durante la carrera, aunque ni siquiera te enterarás durante la partida. Puede que, en el juego final, sus desarrolladores hayan conseguido comprimir todas las cargas a una sola precediendo a la carrera; pero en todo caso, el sistema utilizado por ahora nos parece bien si se solucionan las leves ralentizaciones que hemos sufrido en un par de ocasiones. Los efectos de *mip-mapping*, tan típicos de juegos de N64 y de PC, por una vez están bien utilizados aquí: a tu alrededor puedes ver briznas de hierba muy detalladas, casi reales. Aparecen tan solo unos metros por delante de ti, pero no las verás aparecer, dándote la sensación de que estaban ahí desde antes de que tú llegaras. Y lo mismo sucede con muchos árboles, piedras, rocas... Gracias al uso de estos pequeños «trucos», *Master Rally* es más rico en detalles, texturas, definición e incluso sensación de distancia que el resto de títulos de carreras todo-terreno que hemos visto en PS2 hasta el momento.

Pero aun así, todavía quedan cosillas por pulir. Los gráficos sufren de pequeños ataques de *clipping*, especialmente cuando los vehículos están algo deformados; la IA de tus adversarios es muy irregular —tan pronto se la pegan con todo como salen disparados y es imposible alcanzarles—; carece de banda sonora... Además está el hecho del subgénero en sí, que lejos de tratarse de un simulador de «rallies a la europea» —*Colin McRae Rally, World Rally Championship, Rally Masters, Rally Championship*— se basa en peripecias por el campo a lo loco. Ésta es una acepción de la palabra «rally» mucho más yankee, acercándose al estilo de *4x4 Evo, Rally Cross* o *París-Dakar Rally*. A lo mejor hasta te gusta, ¿por qué no le das el beneficio de la duda?

«los entornos de *Master Rally* gozan de un excelente aspecto»



Despiste Artificial. En ocasiones tus adversarios parecen perder la IA en algún bache, y se limitan a ponerse delante de ti para cortarte el paso con el coche parado...

¡Cuidadoooo! La libertad de movimiento es tal, que te pasarás la mayor parte del tiempo cayendo por precipicios, puentes, ríos, pantanos...



Atajos. ¿Quién ha dicho que el camino sea la ruta más rápida hacia la meta? También puedes ir siguiendo el río, a ver qué pasa.





Rally-dad virtual

Coches reales
Si no estás muy puesto en modelos 4x4, ahora tendrás un juego dispuesto a enseñártelo todo sobre ellos.

Paisajes, terrenos y climas
Aunque los circuitos no sean reales, lo parecen. La luz y el sol son particularmente creíbles.



SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** PIPE DREAM INTERACTIVE / CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

PREVIEW Si parece malo, cárgatelo.



El superéxito de PC también quiere destacar en PS2, como casi todos sus compañeros de género (*Quake III*, *Red Faction*, *DeusEx* y demás). ¿De qué se trata esta vez, qué hace «único» a *Soldier of Fortune*, que tanto ha dado que hablar? ¿Un sistema de juego particularmente original, tal vez? Pues no exactamente, no. Éste es un título de apunta al malo y dispara, como casi todos. ¿Un motor gráfico único, quizá? Tampoco. Utiliza una versión en teoría mejorada del *engine* de *Quake III*. ¿Será la interactividad de los escenarios entonces? Pues... tampoco. En ese sentido, *Red Faction* continúa siendo el ejemplo a seguir. ¿Podría ser un argumento de lujo, lleno de intrigas y giros, sorpresas y traiciones? Nada que ver con *Max Payne*, tampoco. Aquí eres un soldado antiterrorista y tu misión, como de costumbre, es acabar con una banda terrorista que se ha apoderado de cuatro cabezas nucleares. Un mata-mata, vamos.

No vamos a seguir, porque podríamos hacer mil preguntas como ésas y seguiríamos sin dar con la razón por la que *Soldier of Fortune* se vendió como rosquillas entre los usuarios de PC. El problema es que la respuesta a todas las preguntas no es demasiado... «lógica». Incluso es poco ética. La razón por la que *Soldier of Fortune* es tan famoso, es que probablemente se trata del *shooter* más violento que ha existido jamás. Los enemigos están dotados de un sistema de animación denominado «GHOUL» que divide sus cuerpos en 26 «zonas gore» diferentes, según sus propios creadores. Eso, en un idioma inteligible, significa que puedes acabar con tus enemigos disparando a 26 partes distintas del cuerpo. Si amputas la pierna a un terrorista con tu escopeta, la pierna caerá al suelo mientras el malo se tambalea disparándote hasta tropezar y desangrarse, poniéndolo todo perdido. Si en lugar de la pierna, apuntas a la cabeza, el cuerpo cae como un fardo, etc. Ya, sabemos que todo lo que te estamos contando suena muy bestia, pero imagínate: si unas cuantas líneas de texto te revuelven el estómago, ¿cómo crees que te sentirás *haciéndolo tú mismo, y viéndolo en tu pantalla*? ¡Pues ahí está la clave del éxito de este juego, al fin lo has entendido!





Quakeando. El motor gráfico de Soldier of Fortune es una versión mejorada del de Quake III, que a su vez era una versión mejorada del de Quake II.



Rescatar y proteger. Los malos tienen rehenes civiles, la idea es que los liberes sin cargártelos y sin que los malos se los carguen al verte. Se te penaliza por los rehenes no rescatados.

«Tu misión es acabar con una banda terrorista que ha robado 4 cabezas nucleares»



Me suena esa cara... ¿A que nunca pensaste que le conocerías personalmente? Pásate el nivel, a ver si en el siguiente ves a Pinochet.

Matemáticas del *gore*

Niveles y misiones
26 niveles a lo largo de 10 misiones en diferentes ciudades del mundo.

Sistema «GHOUL»
26 partes diferentes a las que apuntar de tus enemigos, que dan lugar a 26 muertes diferentes.

***Engine* específico**
Nada como el motor gráfico de *Quake II* y *III* para un *shooter* donde la violencia gratuita es lo único que importa.

Al parecer, en el mercado de juegos para PC un alto grado de violencia justifica ventas millonarias, sin necesidad de nada más. Ya veremos qué ocurre en PS2, aunque a los consoleros nos gusta pensar que cosas como la jugabilidad y la adictividad también tienen cierto encanto.

Por ahora, todo lo que sabemos de *Soldier of Fortune* es que es una versión idéntica a la de ordenador —basada principalmente en cargarte malos sin dar a sus rehenes—, con un modo para dos jugadores a pantalla partida —en lugar del juego en red o vía Internet del título de PC—, 26 misiones en diferentes ciudades del mundo —Kosovo, Bagdad, Nueva York...—, y un nivel de *gore* tan terrible como para que Codemasters haya decidido recomendarlo sólo a mayores de 18 años. Aunque en este caso, incluso entenderíamos que pidieran el carnet de identidad en las tiendas para venderlo...



PRISIONER OF WAR

CUÁNDO JUNIO QUIÉN WIDE GAMES/CODEMASTERS DÓNDE WWW.

PREVIEW La diversión empieza cuando te capturan.



En los juegos de guerra que conocías hasta ahora, lo divertido era la acción en el campo de batalla, ¿no? Piensa en *Medal of Honor,* pasando sigiloso por las zanjas, agachado, evitando que te vieran, acribillando a los malos desde una ametralladora fija en un búnker, haciendo de francotirador desde lo alto de una colina... Sin embargo, en los juegos convencionales los malos nunca te capturan, sino que se limitan a dispararte hasta que mueres como un bellaco. En las guerras de verdad, eso no es siempre así. El enemigo a veces toma rehenes, los encierra en campos de refugiados y después los usa como moneda de cambio para chantajear a sus países enemigos. Ya, sabemos que no es muy ético, pero esas cosas suceden. Especialmente antes, en las dos Guerras Mundiales. Y más concretamente en la Segunda, en la que se basa *Prisioner of War.*

Al principio resulta algo extraño: ¡el juego empieza cuando ya te han capturado! Acostumbrados como estamos a la acción, la batalla y la exploración, esto de estar encerrados y vigilados desde el comienzo produce una sensación bastante curiosa. Pero es lo que hay, acostúmbrate hasta, al menos, desarrollar cierto síndrome de Estocolmo. Ya verás como, con el tiempo, hasta los guardias nazis que no te dejan salir del área de prisioneros te caen bien (su motor de inteligencia artificial, llamado por sus creadores «A-life» es impresionante, te entusiasmará).

De lo que trata *Prisioner of War* es de escapar. Jugarás con cuatro personajes distintos en cuatro campos de concentración nazis diferentes, reproducidos al detalle tal y como eran en el año 1941, durante la 2ª Guerra Mundial. El primer campo es el de Salónica, de mínima seguridad. Vallas bajas, pocos guardias, apenas hay perros, sin apenas vigilancia... Vamos, que por las noches puedes pasearte por las áreas restringidas sin tener que preocuparte demasiado, simplemente vigilando la dirección hacia la que apunta la luz de las linternas de los guardias. Salta vallas, roba llaves a los soldados que duermen colándote en sus habitaciones, consigue herramientas para escapar, concreta los detalles de la misión con los demás prisioneros cuando ningún enemigo pueda oírte... ¡Tienes que conseguir fugarte para que te capturen otra vez y volver a hacerlo en un campo de concentración más difícil!

Stalag Luft I y III, y el mismísimo Castillo de Colditz, son los otros campos de prisioneros que aparecerán en el juego, reproduciendo al detalle los de verdad gracias a la importante labor de investigación que ha realizado Wide Games.

En el castillo de Colditz tendrás que combinar las fuerzas de los cuatro personajes con los que habrás jugado hasta entonces en los campos de concentración anteriores.

Cada uno es experto en un determinado tipo de cosas: explosivos, exploración, herramientas, deporte... Según sus habilidades, necesitarás utilizar a uno u otro para cada cosa. Imagínate: ¡el Castillo de Colditz es a donde se llevaba a los presos que habían conseguido escapar de otros campos de concentración! Tenía más vigilantes alemanes que prisioneros, perros por todas partes, sensores de movimiento y de sonido instalados en las vallas de contención... ¿Crees que podrás evitar todo eso, cuando te toque hacer de prisionero? Bien, pronto podrás demostrarlo.

«Salta vallas, roba llaves y consigue herramientas para escapar...»

¡Hora de comeeeer! Tu personaje también está dotado de A-life, por lo que asiste a los recuentos, comidas y cenas de forma automática como los demás presos.



Saltando vallas La vigilancia en los primeros campos de concentración no es muy difícil de evitar, podrás saltar algunas vallas a zonas restringidas sin complicaciones.







«¡Halt!» Aunque lo haya dicho en alemán, seguro que lo has entendido... No puedes salir del área para prisioneros con un guardia delante, hombre.

Cuestión de «fugacidad»

Inteligencia Artificial
Tanto los otros presos como los guardias se comportan de una u otra forma según lo que pase a su alrededor.

Inteligencia «Artianimal»
También los perros de los guardias, los pájaros e incluso los insectos tienen un comportamiento realista.



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

CUÁNDO VERANO **QUIÉN** PIPEDREAM / CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

PREVIEW ¿Sólo para trekkies y quakers?



Los *trekkies* del mundo están de suerte. Aunque ni siquiera es fácil para un fan de *Star Trek* estar al día de todo lo que se cuece sobre la serie más allá del Atlántico.

Estamos hablando de *Star Trek Voyager,* la re-serie que se rodó después de la original, intentando retomar los valores originales de aquellos primeros capítulos, ya sabes, los largos viajes interestelares, las invasiones de alienígenas en tu propia nave sin que te des ni cuenta, la ropa de lo más setentero, el maquillaje grotesco, las frases del estilo «*¿Pero qué demonios está pasando en la zona de despresurización fotoenergética...?*», etc.Pero no nos malinterpretes, por favor. A pesar de las apariencias, respetamos profundamente *Star Trek* y todo lo que representa. Entre otras cosas porque este mundo fantástico que siempre ha estado a la sombra de *Star Wars* ha traído al mundo muchos juegos para PC que, más o menos, valían la pena. No, no todos, pero muchos.

Éste, por ejemplo, que ya es un clásico en PC. ¿Qué es, exactamente? Pues algo que te quedará perfectamente claro con una sola frase, ya verás: un *shooter* de PC ambientado en *Star Trek Voyager* y desarrollado a partir del motor gráfico de *Quake II* y *III*. ¿A que ya te haces una idea? El *engine* más rápido y potente para juegos de disparos en primera persona, el mundo imaginario con los extraterrestres más feos y todas esas malas costumbres de los *shooters* de ordenador.

Y es que, por ahora, no hemos podido ver mucho más de lo que estás imaginando con todo lujo de detalles. Todas tus sospechas se confirmarán: armas rarísimas e impronunciables —repite con nosotros: «Dis-rup-tor cuán-ti-co»— que producen toda clase de efectos luminosos en pantalla, escenarios laberínticos y bastante monótonos, barreras láser que abrir con interruptores cada dos metros, enemigos pesadísimos que se limitan a ir hacia ti y machacarte sin un comportamiento demasiado inteligente, un solo camino posible en casi todos los casos, puzzles sencillotes de esos de «busca la palanca»...

«... un *shooter* de PC ambientado en *Star Trek Voyager*»





Malditos borgs. «¡Cómo odio que me desmaterialicen pedazos de epidermis con sus rayos visuales desatomizadoramente interpolarizados!»



¿Pero qué demonios...? «¡Capitán, hemos detectado una pérdida de isotopomizadores quiroenergeticósmicos en la turbina de teleprotochinpampún que...!»



Quakeando. Nada como el motor gráfico de Quake III para un clon de Quake III, ¿no crees?

Star o no Star Trek, ésa es la...

...cuestión: *Sí, es Star Trek, pero Voyager, la serie «moderna», con los personajes «modernos», ¿entiendes? Pues deja de preguntar por Spok, hombre.*

...idea: Los desarrolladores del juego han visitado los estudios de la serie para plasmar en el juego la verdadera estética *Star Trek.*

...pena: A este lado del Atlántico los *trekkies* son más bien poquitos. Si lo tuyo es *Star Wars,* pasa a la página 63

El sistema de control es el ya habitual de todos los *shooters* de PC que se pasan al maravilloso mundo de PlayStation2. En este caso concreto, es el stick analógico izquierdo el que se usa para moverse por ahí, y el derecho el que deberás utilizar para «mirar» o apuntar a modo de ratón. Tan incómodo como de siempre, pero también como siempre, te acabarás acostumbrando.

En lo que a las armas y sistema de salud respecta, todo funciona como en la mayoría de los *shooters* de la serie en PC, por si conoces alguno. Tienes una especie de batería eléctrica para cada tipo de arma, que se recarga automáticamente cuando no estás disparando. Si por ejemplo estás usando el Táser y disparas una descarga normal, perderás un par de puntos de energía azul; si sueltas un disparo más potente, perderás ocho o diez puntos de potencia. En los segundos siguientes, si dejas de disparar, la batería se recargará poco a poco, punto a punto. A lo largo del juego conseguirás potenciadores que aumenten tus puntos de vida, tu máximo de energía azul o naranja para según qué armas, etc. Todo muy «tecnológico», como la capacidad de algunos enemigos de activar escudos protectores que les hacen inmunes a tus disparos. En ese caso, sólo podrás herirles a través de sus escudos mediante armas especiales capaces de atravesarlos.

Vamos, que por ahora, *Star Trek Voyager Elite Force* no nos ha sorprendido demasiado. Tal vez más adelante esté lleno de agradables sorpresas, ¿nos dejas echarle un vistazo a la versión de *review* para comprobarlo?

FIRE BLADE

CUÁNDO PRONTO · QUIÉN KUJU / MIDWAY / VIRGIN · DÓNDE WWW.MIDWAY.COM

PREVIEW

¿Cómo? ¿Que hay una guerra? ¡Voy volando!



Nada como un helicóptero para demostrar a los malos lo que es la fuerza bruta combinada con la más avanzada tecnología. Piénsalo: una máquina capaz de volar en todas las direcciones, suspenderse en el aire, llevar a más gente que cualquier automóvil, cargar más balas que cualquier ametralladora de infantería, soltar más misiles rastreadores que una base de tierra, lanzar bombas, avanzar con sistemas anti radar por terreno enemigo... ¡Es el vehículo perfecto para un juego bélico! Sin embargo, por alguna extraña razón, cada vez proliferan menos los títulos de helicópteros, y casi nunca entran en el terreno de la simulación.

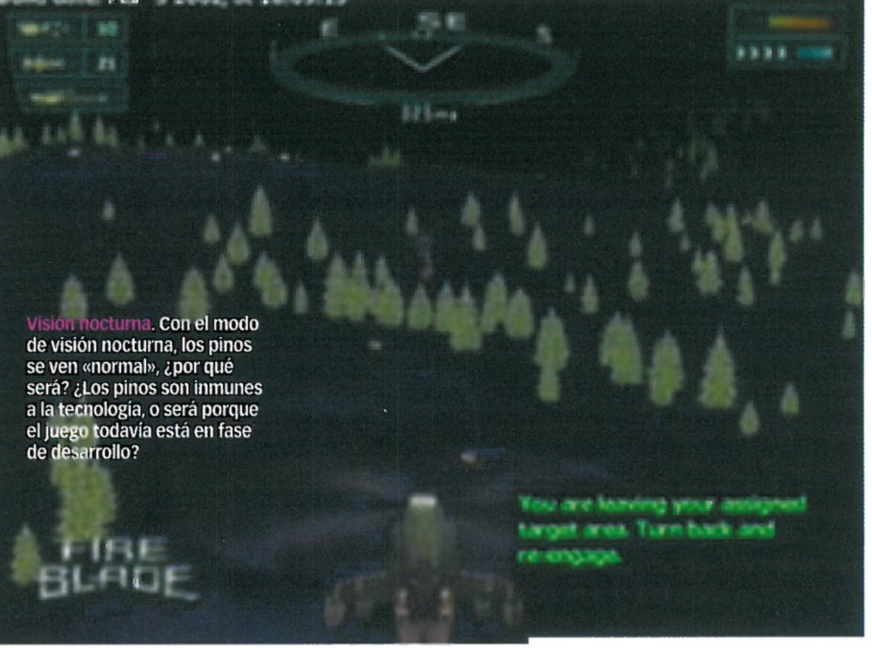
Fire Blade es uno de los pocos títulos sobre estos increíbles bichos metálicos que hemos visto en mucho tiempo. Porque, aparte de *Thunderhawk Operation Phoenix* —del que ya llevamos casi un año esperando una versión de *review*—, ¿qué helicópteros han sobrevolado PS2 antes de éste? ¿Los de *Army Men*? Mejor ni los menciones.

No es mucho lo que hemos visto de *Fire Blade* porque la beta que Virgin nos ha dejado probar está en una fase muy temprana de desarrollo, con un solo nivel y sin secuencias de vídeo, pero sí que podemos adelantarte unas cuantas cosas: Por ejemplo, que la versión final se desarrollará en cuatro lugares diferentes: Oriente Medio, el desierto de Arizona, Los Alpes suizos y la omnipresente jungla amazónica (un juego de aviones o helicópteros sin pasar por el Amazonas sería como un *beat 'em up* sin golpes). En las dieciocho misiones totales tendrás que llevar a cabo diferentes objetivos, y para ello, usarás dos helicópteros diferentes. Uno es de transporte y rescate, el «inofensivo», con el que te colarás en áreas enemigas con cuidado de no ser visto, rescatarás a prisioneros aliados, transportarás cosas e incluso desactivarás alarmas y bombas con un sofisticado sistema control remoto desde el aire. El otro es... el enorme cacharro que hemos tenido el placer de probar. Un helicóptero Vendetta atiborrado de armas.

El Vendetta no sólo cuenta con una ametralladora que, en el juego, apunta automáticamente a todo lo que se mueve si está en tu campo de tiro —lo que te ahorra la ardua tarea de apuntar por ti mismo a cada hombrecito de esos que corren por los valles distrayéndote mientras los tanques te fríen—, sino que también va equipado con cohetes Swarm, misiles rastreadores e incluso modo francotirador. Además, cuenta con dos «habilidades» que disparan las posibilidades de la jugabilidad: el modo «invisible», para no ser detectado por el enemigo; y el modo de visión nocturna. El primero, que sería el modo «silencioso» de un helicóptero normal, reduciendo el sonido del motor, la velocidad y la altura para no ser detectado por los radares enemigos, aquí te vuelve invisible *literalmente*. Sin embargo, eso no te dará la victoria, ya que en cuanto disparas cualquier arma los malos ven tu fuego y te atacan con todo lo que encuentran a mano.

El sistema de control todavía nos da algunos problemillas, porque requiere del uso simultáneo de los dos *sticks* analógicos para controlar la altura, el desplazamiento lateral, el avance y la dirección, pero... danos un poco más de tiempo para habituarnos a él mientras llega a nuestras ávidas manos el disco final. ¡Entonces daremos su merecido a esos dichosos terroristas!

«El Vendetta va equipado con cohetes Swarm, misiles rastreadores e incluso modo francotirador»



Visión nocturna. Con el modo de visión nocturna, los pinos se ven «normal», ¿por qué será? ¿Los pinos son inmunes a la tecnología, o será porque el juego todavía está en fase de desarrollo?



Modo francotirador. Usa el modo francotirador para apuntar a los camiones enemigos y freírlos antes de que sepan de dónde vienen los disparos.







¡Eh, qué bonito! ¡Pero si desde aquí se ve mi casa! Nada como un helicóptero Vendetta para conocer mundo y... destrozarlo (está lleno de malos, tenemos una razón estupenda para hacerlo).

Arcade 100%

- **Acción arcade** Es frenética, hay malos por todas partes, te disparan de todo, tú les disparas de todo a ellos... ¡No puedes parar!
- **Fantasía arcade** El modo de «invisibilidad literal» darían para unos cuantos chistes, pero es un arcade, hombre, no te pases.

AGGRESSIVE INLINE

CUÁNDO VERANO **QUIÉN** Z-AXIS/ACCLAIM **DÓNDE** WWW.ACCLAIM.COM

PREVIEW Si quieres divertirte, inscríbete rellenando la línea de... ruedas



Olvídate de todos los títulos de patinaje que has visto hasta el momento, porque ha llegado la hora del show. Parece que los desarrolladores de la serie *Dave Mirra* por fin han adquirido la experiencia necesaria como para permitirse el lujo de tener ideas propias y ponerlas en práctica. No todas son nuevas, claro —patinar es patinar, hay «pequeños detalles» que inevitablemente siempre se repetirán—, pero créenos: lo son muchas.

Chris Edwards, Jaren Grob, Franky Morales... Ningún gran patinador en línea del mundo mundial ha querido perderse esto. Un simulador de patinaje en línea en el que se puede hacer... ¡casi cualquier cosa! Nueve escenarios enormes tan cargados de detalles e ideas originales que da verdadero pánico. Pequeños muros que saltar o sobre los que *grindar*, postes verticales y horizontales a los que agarrarte para dar volteretas como un auténtico gimnasta, rampas, *half-pipes*, saltos enormes, barandillas, vehículos en movimiento a los que agarrarte para tomar impulso, infinidad de elementos interactivos...

Una de las características más curiosas de *Aggressive Inline* es el curioso «Medidor» que utiliza la CPU, en lugar de un tiempo limitado para hacer piruetas en cada nivel. Entras en un nivel cualquiera y empiezas a hacer piruetas. Si el «jurado virtual» se aburre durante diez segundos seguidos, se acaba la partida. Vamos, que no puedes parar de hacer locuras, ¡no dejes un solo obstáculo sin aprovechar! Toma impulso en la cuesta abajo, salta, da un par de piruetas en ese poste horizontal para caer sobre la barandilla de aquella escalera, *grinda* por ella hasta el suelo, agárrate a ese coche, suéltate en la curva para seguir recto hasta la rampa, realiza una acrobacia en lo alto con un giro de 360º, cae al suelo de espaldas, deslízate a la rampa de al lado y quédate haciendo el pino con una sola mano justo en el borde durante un par de segundos. ¿Ya, lo has hecho todo seguido? Entonces, seguramente habrás obtenido un combo de unos... ¡10.000 puntos! Intenta repetirlo...





Hiperrealismo cuasifotográfico. Por fin Z-Axis deja de imitar a NeverSoft para darle una pequeña patada en el trasero al amiguete Tony.



Chrissy nos cae bien. La adorable Chrissy lleva una minifalda de colegiala más mona... En cuanto consigue algo de impulso, se le ven... Bueno... los gráficos mejoran.

«Las posibilidades del control son prácticamente infinitas»



¡Mantén el pulso! Tanto en los hand plants como en los grinds tienes que mantener el equilibrio lo mejor posible con un curioso medidor, otra idea estupenda.

Todo va sobre ruedas

Patinadores reales
En el juego final seguramente veremos a Chris Edwards en la portada, pero aparecerán muchos más.

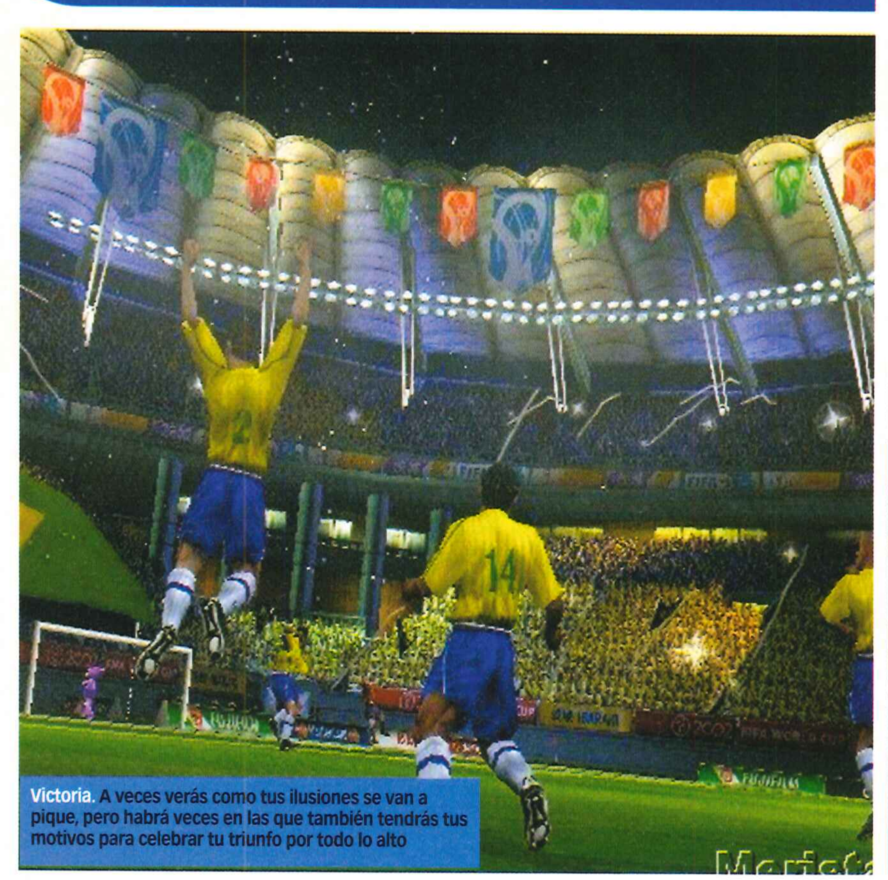
Secretos cinematográficos
Cada nivel esconde un montón de secretos estilo Hollywood de los que te hablaremos largo y tendido en nuestra review próximamente.

Multitud de objetivos
Objetivos que cumplir, objetivos secretos e incluso objetivos extra para los niveles que diseñes con el editor.

Las posibilidades del control son prácticamente infinitas, cuesta creer que éste sea un juego de patinaje y no uno de lucha. Mientras en los simuladores normales casi todas las piruetas se hacen en el aire, saltando por medio de rampas u obstáculos, aquí puedes «pasar el rato» girándote, acelerando o tomando curvas cerradas hasta llegar al obstáculo que quieras. Usar el botón de «Acción» (O) siempre es una idea estupenda, por ejemplo. Si lo pulsas al acercarte a un poste, te agarras dando una voltereta; si lo haces pasando junto a un coche, también te agarrarás a la parte trasera; si lo mantienes pulsado mientras patinas hacia un muro bajo, al llegar tu personaje dará un salto mortal por encima con una voltereta en el aire impresionante... Y más o menos sucede lo mismo con _, que sirve para infinidad de tipos de *grind* o para hacer el pino sobre los bordes de las rampas de muchas formas distintas.



Tomar impulso para patinar por la superficie de una pared durante un par de segundos antes de volver al suelo, encadenar movimientos para hacer combos, los modos «normal» y «de espaldas» que puedes alternar con toda naturalidad, el editor de niveles... ¡Tienes que ver esto en funcionamiento!.


Victoria. A veces verás como tus ilusiones se van a pique, pero habrá veces en las que también tendrás tus motivos para celebrar tu triunfo por todo lo alto


Gráficos de ensueño. El nivel de detalle alcanzado con el nuevo FIFA roza cotas muy altas... aunque ¿no os parecen un poco cabezones los personajes?


Licencia para jugar. Como siempre ocurre en los títulos de EA, todos los jugadores y equipos oficiales estarán presentes

MUNDIAL FIFA 2002

¿Fiebre futbolística? Electronic Arts tiene el remedio perfecto...

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Mundial FIFA 2002*** **(*PSMag66*, 6/10)**
Échale un vistazo tú mismo a la review que te ofrecemos este mes

PS2 ***FIFA 2002*** **(*PSMag59* 9/10)**
El inicio de una nueva etapa de una serie ya clásica de los videojuegos

¿Hay alguien que no conozca la famosa y exitosa serie de Electronic Arts *FIFA*? No, claro que no. Es casi imposible ser un aficionado a los videojuegos y no haber jugado nunca con algún juego de esta conocida compañía. Y es que los chicos de EA siempre nos sorprenden (o no) con alguna nueva versión de alguno de sus títulos. A veces con más pena que gloria y, a veces, con muy buenos resultados. Nadie en su sano juicio dudaba que, con el verano tan futbolero que nos espera, EA no lanzara algún juego ambientado en el mundo del deporte rey. Y aquí está *Mundial FIFA 2002*.

Estamos ante un título bueno. Vamos a dejarlo claro desde ahora mismo. *Mundial FIFA 2002* es un juego muy bueno. Sí, seguro que a muchos os sorprende esta afirmación, y más tratándose de la versión número tropecientos de una serie que últimamente parecía un tanto estancada. Pero es así y eso no lo cambia nadie. EA ha dado en el clavo. Hace tan sólo unos meses apareció *FIFA 2002* y parece mentira que en tan poco tiempo hayan sacado otro título tan bueno. Aunque no hace gala de la multitud de opciones y modos de juego que tiene su hermano mayor, *Mundial* puede alardear de una jugabilidad a prueba de bombas.

A veces resulta más o menos fácil ver por qué un juego está bien realizado, por qué es bueno o por qué engancha más que el gancho del capitán garfio. A veces es fácil. Pero a veces cuesta un poco. Sabes que te gusta, pero no sabes explicar muy bien por qué. Este es el caso de *Mundial FIFA 2002*. Nos gusta de verdad, pero tampoco sabemos explicar muy bien por qué. Aunque vamos a intentar contarte algunas cosas sobre él y quizá tú sepas vislumbrar los tesoros que este título esconde.

Quizá nos gusta tanto por sus gráficos. Son demenciales. Los campos en los que celebrarás tus victorias o tendrás que aceptar tus derrotas son de lo mejorcito que hemos visto nunca. El nivel de detalle gráfico es asombroso. Podrás sentir la pasión que se desata en un encuentro de este tipo en tu propia carne y creerás, en más de una ocasión, que realmente estás en Japón jugándote el pase a la siguiente fase del Mundial. Las texturas, los colores, el movimiento del público, la publicidad de las vallas laterales... Todo está realizado con un mimo y una profesionalidad dignos de mención. Sí, definitivamente los gráficos nos han impresionado. Pero eso no es todo.

Las animaciones de los jugadores (alguien debería dar el premio Nobel o algo al que inventó el *motion capture*) nos dejaron pasmados. Los jugadores, luciendo miles y miles de polígonos en calzoncillos de colores, se mueven con gran suavidad y gran naturalidad. En algunas ocasiones, en otros títulos de fútbol, tienes la sensación de que cuando un jugador corre o va más rápido, lo único que hace es moverse más rápido, es decir, no cambia su forma de correr. Aquí no. Aquí los jugadores se mueven de forma diferente cuando corren o cuando esprintan. Sí, quizá esto parezca un tontería, pero son estos pequeños detalles los que convierten a un buen juego en un juego excelente (¿os suena un título llamado *Metal Gear Solid*?) Pues eso mismo pasa aquí. *Mundial FIFA 2002* está lleno de pequeños detalles que te hacen sonreír o te hacen soltar algún <¡uau!> con bastante frecuencia. Y hablando de jugadores, nos viene a la cabeza un aspecto de importancia vital en un título de estas características: la inteligencia artificial.

Estamos ante una de las mejores inteligencias artificiales que hemos visto últimamente. Los jugadores, por una vez y para que sirva de precedente, se mueven de forma razonable. Es decir, cuando realices un pase lateral, un pase con profundidad o cualquier pase en general, no tendrás que recordar el nombre de la madre del jugador que se ha ido sin esperar a tener el esférico entre los pies. Seguro que en muchas ocasiones, jugando con algún título de fútbol, has vivido la típica escena en la que haces un saque de banda y, el jugador que debe recibir el balón se

CARACTERÍSTICAS • **Todos los equipos oficiales • Jugadores reales • camisetas oficiales•**





Estadios. Los campos de «batalla» son espectaculares hasta el último detalle. Sentirás el bullicio y la pasión por el deporte rey en tus propias carnes





A por la copa. ¿Conseguirá la selección española alzarse al fin con el trofeo más preciado en el mundo del fútbol?





«Los jugadores, por una vez y para que sirva de precedente, se mueven de forma razonable»

marcha antes de que el balón le llegue a los pies. Seguro que lo has vivido muchas veces y nunca has entendido cómo demonios puede suceder una cosa así. Es uno de esos momentos en los que pierdes la esperanza de que las máquinas sean tan inteligentes como los humanos, uno de esos momentos en los que realmente te sientes estafado y engañado.

Pues eso se acabó. *Mundial FIFA 2002* tiene jugadores de fútbol «inteligentes», sí, de esos que se dan cuenta de cuándo les pasas el balón a ellos y se esperan. No puedes imaginarte el alivio que representa esto. A partir de ahora, por lo menos cuando falles un pase podrás echarte la culpa a ti mismo y no al atajo de inútiles que juegan contigo. Este ha sido probablemente uno de los aspectos que más han mejorado en esta gran serie llamada *FIFA*. Pero todavía han mejorado más cosas.

El control de pases, tal y como ya vimos en *FIFA 2002*, ya no consiste en pulsar un botón y ver cómo la pelota se pega a los pies de otro jugador. Nada de eso. Aquí tienes que dirigir el pase y eres tú el que marca la dirección hacia la que el esférico se dirigirá. Este cambio añade dificultad y realismo al juego. Bienvenidos sean pues estos dos nuevos invitados.

Y también está el nuevo sistema de estrellas. Algo curioso al principio, pero de gran utilidad. Este sistema está pensado para que puedas identificar de inmediato cuáles son los jugadores más buenos de cada equipo. Claro que todo el mundo conoce cuáles son las estrellas de las selecciones de España, Argentina, Brasil y otros equipos famosos. ¿Pero qué pasa con México, Ecuador, Paraguay, Camerún y otras selecciones? Pues a partir de ahora, podrás jugar con cualquier selección y cuando veas a un jugador con una estrella encima de la cabeza, sabrás que se trata de uno de "los buenos". Además, estos jugadores no sólo corren más y chutan con más fuerza, sino que además tienen habilidades especiales que ya descubrirás tú mismo, no esperarás que vayamos a contártelo todo ahora…

Y podríamos seguir hablando de las muchas cualidades que esconde este título de EA, pero también hay algunas cosas que no son tan buenas, como los modos de juego. A parte de los partidos amistosos y del Mundial, no hay más competiciones en las que participar. Aunque la verdad, preferimos esto que un juego con miles de competiciones y con una jugabilidad penosa. *Mundial FIFA 2002* tiene una jugabilidad estupenda y eso es lo que buscamos en un título así. Enhorabuena a los chicos de EA, nos han sorprendido gratamente y esperamos que nos sigan sorprendiendo. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Una imagen vale más que…

■ JUGABILIDAD 9
¡Hay jugadores inteligentes!

■ ADICTIVIDAD 8
Pocos modos de juego

CONCLUSIÓN

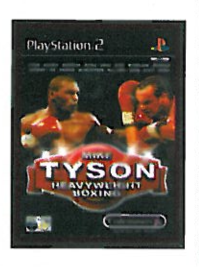
Mundial FIFA 2002 es la mejor opción para curar la fiebre futbolística que nos invadirá este verano, sin duda alguna.



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT

¡Agarra el mando y muérdele la oreja!

DATOS



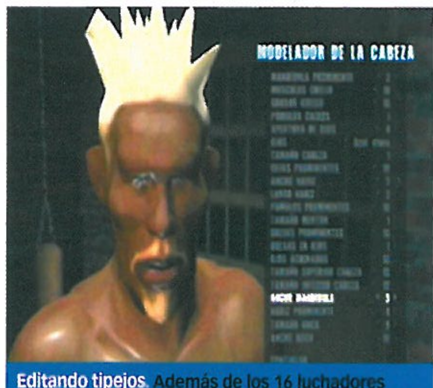
DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: KNOCKOUT KINGS 2001 (***PSMag49* 8/10**)
Muy similar a Mike Tyson en cuanto a control y jugabilidad. Te gustará si eres muy purista.

PS2: R2R Boxing R2 (***PSMag48* 7/10**)
Un juegazo, pero se parecía demasiado a los Ready 2 Rumble de PSOne.

Pobre Mike, toda la vida peleando como un campeón, ganando títulos mundiales... y ahora todo el mundo le recuerda por aquel accidentillo con la oreja que «casualmente se le enganchó entre los dientes». Aunque eso podría cambiar gracias a PS2: puede que ahora le reconozcan por la calle por protagonizar este juego de boxeo, ¿no?



Editando tipejos. Además de los 16 luchadores reales, Mike Tyson te permite crear tu propio personaje y moldearlo como más te guste.

Pero no pienses que éste es un simulador de boxeo en el que aparece exclusivamente el señor Tyson. El título cuenta con una lista completísima de púgiles reales, nada menos que 16 en total. Lo que pasa es que señores como Larry Holmes o Oleg Maskaev no venderían tantos juegos siendo su portada.

El sistema de control y las peleas recuerdan inevitablemente a la serie *Knockout Kings*, si bien la solidez de los gráficos y la forma en que se deforman las caras con los golpes son más cercanas a *Ready 2 Rumble*. Súmale a eso niveles de estamina, un sistema de recuperación basado en aporrear los botones rápidamente durante la cuenta del árbitro y la posibilidad de ganar dinero con el que comprar ítems, tatuajes e incluso movimientos, y ya tendrás *Mike Tyson Heavyweight Boxing*. No es un juego de los que hacen historia, pero no decepcionará a ningún aficionado al boxeo real. Eso sí: si sólo te gustan los juegos, y no ese deporte, olvídalo. Es más técnico que divertido y más realista que jugable.

VEREDICTO



● GRÁFICOS 8
Tan mejorables como todo lo demás

● JUGABILIDAD 6
Sólo para aficionados al deporte

● ADICTIVIDAD 7
Muchos boxeadores reales y opciones

CONCLUSIÓN

Si lo que te gusta de un videojuego es que sea divertido y tienes ganas de darle a los guantes, cualquier *Ready 2 Rumble* continúa siendo una opción más adecuada.

7/10

RALLY CHAMPIONSHIP

Las buenas maneras ya no son suficiente

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **WARTHOG**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Colin McRae RALLY* (***PSMag42* 10/10**)
El rey del barro tiene un solo nombre, pero las letras muy gordas. Si no estás de acuerdo, es que eres... «poco realista».

PS2: WR CHAMPIONSHIP 2001 (***PSMag60* 9/10**)
No es inmejorable, pero nadie le hace sombra por ahora. ¡Ánimo, Codemasters, todavía podéis llevaros el neumático al agua!

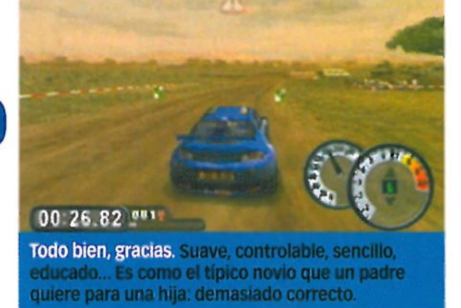


Grata sorpresa la de *Rally Championship*, al final. Warthog ha conseguido añadirle esa pequeña dosis de dificultad que le hacía falta para competir en igualdad de condiciones con los grandes del barro en PlayStation. Sin embargo, el hecho de que todo en este juego sea «políticamente correcto» no ha resultado suficiente. Le falta un buen puñado de esos leves matices que hacen genial lo correcto y apasionante lo meramente divertido.

Cuatro jugadores. La pantalla partida para cuatro jugadores funciona a las mil maravillas, un Multi-Tap2 es la mejor razón que puedes tener para elegir Rally Championship.



Y es que, por suave, controlable, largo, variado y jugable que sea *RC*, no destaca en ninguno de esos aspectos sobre *WRC* o *Colin McRae Rally*. *RC* es bonito, pero ¿dónde están las gotas de lluvia en el parabrisas, el público que se aparta en las curvas para que no le atropelles, los helicópteros de la tele revoloteando por ahí? Es controlable, pero ¿por qué la aceleración no es realista, por qué casi da igual usar el freno de mano o el de servicio, por qué es indiferente tomar las curvas abiertas o cortarlas? Pues lo mismo le pasa en todo. Todo es correcto en *Rally Championship*, pero al mismo tiempo, todo es mejorable. Aparte del modo para cuatro jugadores, que funciona a las mil maravillas, carece de ideas nuevas, atractivos propios o puntos fuertes. Es, *nada más*, un buen juego.



Todo bien, gracias. Suave, controlable, sencillo, educado... Es como el típico novio que un padre quiere para una hija: demasiado correcto.

VEREDICTO



● GRÁFICOS 7
Bonitos, pero sencillotes

● JUGABILIDAD 7
Dificultad para jugadores de PC

● ADICTIVIDAD 8
Abundantes circuitos y campeonatos

CONCLUSIÓN

Estupendo, pero demasiado fácil para ser un simulador y demasiado realista para ser un arcade.



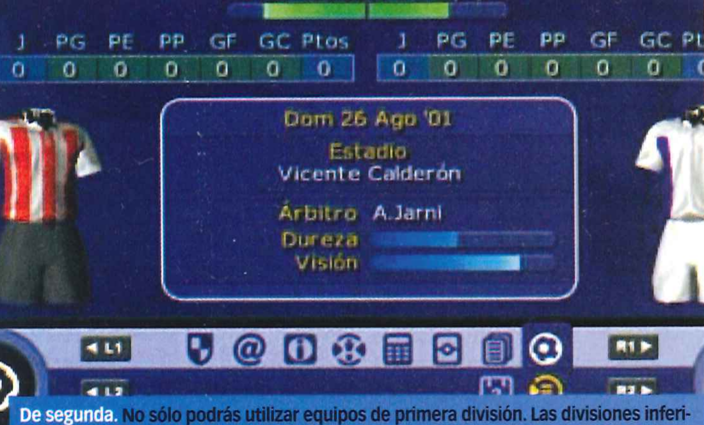






Menús. Este tipo de pantallas serán tu base de operaciones. Desde aquí controlarás todos y cada uno de los movimientos de tu club

Disfruta del espectáculo. Podrás ver y disfrutar de los encuentros gracias a las perfectas representaciones en 3D que te ofrece el juego



De segunda. No sólo podrás utilizar equipos de primera división. Las divisiones inferiores también estarán presentes en la enorme base de datos que presenta este título



MANAGER DE LIGA 2002

Gestiona tu verano y álzate campeón

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,01 €**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Manager de Liga 2001* (PSMag52 9/10)**
La versión anterior del título que nos ocupa. Igual de bueno y entretenido.

PS1 ***Manager de Liga* (PSMag42 8/10)**
La versión anterior de la alternativa anterior. El primero de una gran serie de juegos de gestión de fútbol

Aunque parezca mentira, no todos los juegos de PlayStation2 están llenos de acción, disparos, explosiones, persecuciones, carreras o goles. También hay títulos en los que debes estrujarte un poco la materia gris. Si hombre, esa cosa que está encerrada dentro de tu cabeza y que utilizas cuando estás en tu tienda preferida para decidir qué juego debes comprarte. Pues resulta que también puedes utilizarla mientras estás jugando. ¡Oh! ¡Menuda sorpresa!

Seguro que ya sabes que este verano toca Mundial de fútbol, pero quizá no eres demasiado hábil con el mando de tu Play. O quizá sí seas muy habilidoso, pero prefieres tomar una posición estratégica, una posición en la que sientas que realmente tienes el control de tu equipo. Quieres ser el amo y señor de todo. Quieres demostrar a todo el mundo tus dotes de líder y tus habilidades tácticas en el terreno. Quieres ser el rey del deporte rey. Está claro, *Manager de Liga 2002* es tu juego. Y ahora te contamos por qué…

Manager de Liga 2002 es un título de gestión futbolística, con todo lo bueno y malo que eso implica. Aquí, los encuentros empiezan en los despachos y la estrategia y la planificación tienen mucha más importancia que la acción en el campo. Codemasters nos presenta la nueva versión de una serie que ya se alzó con la victoria cuando apareció para la hermana pequeña de Sony. Aunque cuesta imaginar cómo puede mejorarse un título de estas características, la verdad es que los chicos que nos trajeron *Colin McRae* han sabido sacarle partido a las prestaciones que ofrece la PS2.

Deberás encargarte de todo, de absolutamente todo lo que pueda tener lugar antes, durante y después de un partido de fútbol. Elige competición, equipo y lánzate a la aventura, o a la temporada, según como se mire. Deberás realizar contratos de jugadores, establecer precios de entradas, ampliar el estadio, vender los derechos de televisión, llevar a cabo campañas de marketing…¿Te haces una idea? Pues la cosa no acaba aquí. También deberás desempeñar el papel de entrenador diseñando tácticas y planes de entrenamiento.

Sí, lo sabemos, la cosa no ha cambiado mucho con respecto a versiones anteriores. No ha cambiado el objetivo, pero si la forma. Ahora tenemos menús más bonitos, tiempos de carga más cortos, gráficos de los partidos más elaborados. Incluso la acción en pleno encuentro ha mejorado, puesto que ahora es más activa y puedes desplegar menús que te permitirán dirigir y controlar mejor a tu equipo.

«Si te gusta el fútbol y la estrategia, aquí tienes lo que buscabas»

Quizá pienses que se trata de uno título pensado para un público muy concreto, pero no. Es adictivo y bueno. Está bien realizado y su base de datos es de lo más completo que ha pasado por la negra de Sony. Jugarás incluso cuando no estés delante del televisor. ¿Cómo? Imagina esto: ves un partido por la tele y te gusta un jugador. Pon en marcha tu PS2 y mete *Manager*. Busca a ese jugador y fíchalo para que juegue en tus filas. Así de fácil.

Manager es un gran título que sin desplegar un arsenal gráfico consigue enganchar y divertir como muchos quisieran y no pueden. Si te gusta el fútbol y la estrategia, aquí tienes lo que buscabas. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
No es su punto fuerte

JUGABILIDAD 8
Fácil y simple de utilizar

ADICTIVIDAD 9
Jugarás incluso sin jugar

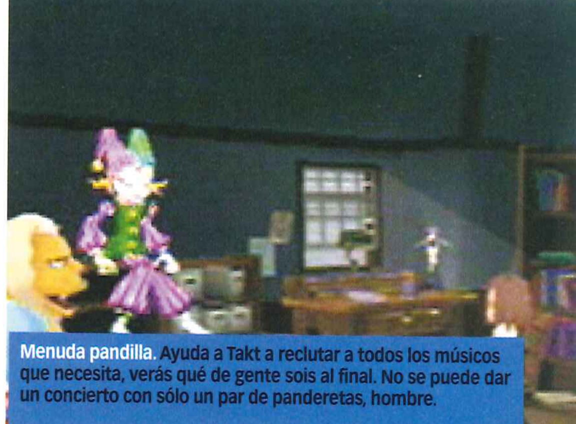
CONCLUSIÓN

Gestión, tácticas y estrategias embutidas dentro de un gran envoltorio. De lo mejorcito del género.



CARACTERÍSTICAS • **Una barra de datos que no te la acabarás** •


Escenarios interactivos. Los paisajes, edificios o salas de conciertos se «mueven» interactuando con la música, todo en Mad Maestro! es interactivo


Menuda pandilla. Ayuda a Takt a reclutar a todos los músicos que necesita, verás qué de gente sois al final. No se puede dar un concierto con sólo un par de panderetas, hombre.


Tiempo y presión. Pulsa los botones en el momento justo y con la presión adecuada en función del color. Crees que es fácil, ¿eh? ¡Ja!

MAD MAESTRO

¡La música clásica puede ser divertida!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **FRESH GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+11**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Parappa The Rapper*
(PSMag10, 8/10)
El título original de Parappa fue bestial, y *Um Jammer Lammy* tampoco lo hizo nada mal después...

PS2: *Parappa The Rapper 2*
(PSMag62, 8/10)
El más divertido y simpático título musical de PS2, pero muy corto y parecido a sus antecesores.



No te lo creerás, pero es verdad: se puede hacer un juego divertido sobre música clásica. Aunque todavía te costará más creer que *Mad Maestro!* es uno de los mejores de este género «descubierto» por *Parappa The Rapper* en PSone.

En *Mad Maestro!* no tienes que «bailar» al ritmo de la música, sino dirigirla. Tú eres Takt, un joven director de música que intenta salvar el Auditorio de la ciudad de la demolición. Para ello necesitas reunir a una banda completa y dar un concierto en el Auditorio que haga cambiar de idea a los altos cargos de la ciudad. Y para reclutar a tus músicos, darás conciertos demostrando lo que sabes hacer. ¿Tienes un amigo que toca el violín? Pues dale un concierto para que decida unirse a vosotros. ¿Que necesitas un violonchelo? Pues resulta que tu violinista conoce a una chica que lo toca bastante bien, a lo mejor podéis hacerle una visita...

Cada concierto es un nivel, y cada nivel, una canción o pieza clásica famosa. Dirigirás las mejores partituras de Brahms, Mozart, Schubert, Strauss, Beethoven, Wagner, Tchaikovsky... hasta completar un total de 35 conciertos, cada uno mucho más difícil que el anterior. ¡35 niveles, y muy largos!

Pero lo mejor de *Mad Maestro!* es su sistema de control, increíblemente interactivo. Tienes que seguir el ritmo adecuado —de cuatro o de tres tiempos, según la pieza— de cada parte de la canción con los botones del mando. Al mismo tiempo necesitarás pulsar las direcciones indicadas para cambiar de grupo de instrumentos cuando sea necesario. Y todo eso, apretando con la presión analógica adecuada. Un cursor luminoso te indica qué debes pulsar en cada momento, dando vueltas a un cuadrilátero de símbolos en las canciones 4/4 y a un triángulo en las 3/4. Pero es que, según el color de esos símbolos, ¡tienes que pulsar los botones con más o menos fuerza! Si el símbolo está en rojo, debes apretar el botón para que tus músicos intensifiquen sus notas. Si es verde, tienes que disminuir la presión de los botones. Y si es azul, apenas acariciarlos. Cuando los símbolos se separan, el ritmo es más lento; si se acercan, más rápido. Un completo sistema de indicadores te va diciendo si pulsas demasiado fuerte o suave los botones en cada caso, o si lo haces a destiempo.

Empiezas cada concierto en modo «ángel», que es cuando las cosas salen como tienen que salir. Si tu «tensiómetro» desciende, entras en modo «diablo» porque lo estás haciendo mal. Si tu nivel de «diablo» desciende, se acabó. Si el nivel de «diablo» sube, regresas al modo «ángel». Si acabas el concierto en modo «ángel», superas el nivel. Pero eso no es nada fácil... Incluso el nivel «fácil» de *Mad Maestro!* es más difícil que el «difícil» de la mayoría de los juegos musicales. ¿Listo para diferenciar y conocer por fin todas esas obras clásicas que oyes en todas partes y que nunca supiste distinguir? *Las Bodas de Fígaro, El lago de los cisnes, La cabalgata de las Valquirias...* Si crees que eso puede ser aburrido, es porque no has probado *Mad Maestro!* Es genial ver y oír cómo todos tus errores se plasman en el sonido de la banda y en el aspecto del escenario. ●

« Un sistema de control increíblemente interactivo»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Sólidos y muy interactivos

■ JUGABILIDAD 9
Bestial, y difícil

■ ADICTIVIDAD 9
¡35 niveles rejugabilísimos!

CONCLUSIÓN
Un título ideal para cualquier clase de jugador, aunque parezca que no lo es para casi ninguno.

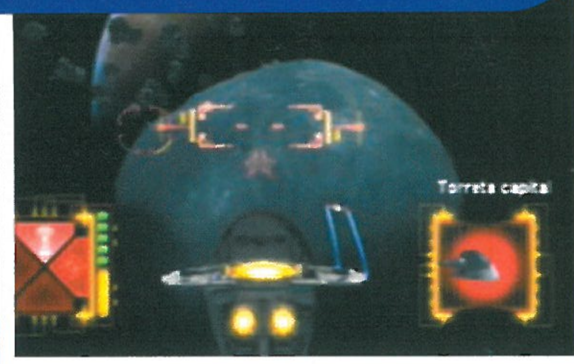


CARACTERÍSTICAS • 35 conciertos/canciones/niveles geniales. • Un sistema de control 100% interactivo




Naves secretas. Pilotar un Tie Fighter —una de las naves secretas— siempre es un placer, especialmente si puedes utilizarlo en misiones igualmente secretas. ¡Este juego está


La peli. Tanto las naves no-secretas como algunas de las misiones están basadas en la película Episodio II, así que no podían faltar unos cuantos vídeos, ¿no?




«Exploting» Esto de volar cosas debería ser un deporte olímpico, nos encanta. Nunca entenderemos cómo se puede generar fuego sin atmósfera, pero da igual, nos chifla.


Faltan mejoras. El sistema de control y los gráficos continúan siendo los puntos flacos, como en SW Starfighter. A ver si la próxima vez pulimos un poquillo eso, ¿eh, LucasArts?

STAR WARS JEDI STARFIGHTER II

Tan ta-ta taaa, tara-tataaa-ta, tara-tataaa-ta, tara-tataaaaa...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **66 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **LUCAS ARTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DEUNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *Omega Boost* (*PSMag31* 9/10)
¡Así deberían ser todos los juegos del espacio! Polyphony, ¿cuándo en PS2, de una vez?

PS2 *Star Wars Starfighter* (*PSMag63* 8/10)
Visualmente decepcionante, pero no está mal. Si no lo conoces, quédate con *Jedi Starfighter*.

Todo el mundo quiere ser Jedi. Puedes batear balas con tu sable láser, abrir agujeros en paredes de metal, mover cosas con la mente... Imagínate poder atraer hasta tus manos el DualShock2 cuando te das cuenta de que has olvidado sobre la mesa antes de sentarte en el sofá, y no te apetece volver a levantarte. O imagina que puedes recalentar con la mente el bocadillo de tortilla que se ha quedado helado porque estabas acabando de una vez por todas con ese jefe de nivel que no te dejaba en paz. O que te proteges con un escudo de energía de la lluvia, porque está diluviando justo cuando pensabas ir a comprar ese juego que salía a la venta hoy... ¡Ah, qué fácil parece la vida de un Jedi!

Pero también tiene sus sacrificios, no te creas. Ser Jedi implica pasarse media vida rodando películas y acompañando a personajes que, sin ser Jedis, no paran de meterse en líos de los que les tienes que sacar. Y eso incluye acompañar a personajes de videojuegos, claro. Como éste.

SW Jedi Starfighter es, básicamente, una... «versión mejorada» de *Star Wars Starfighter*. No nos atreveríamos a decir que es un juego nuevo, o totalmente diferente, o una continuación. Tiene un poco de todo, pero es más o menos igual. Destacan en éste dos virtudes que lo diferencian por encima de todo de su antecesor: la inclusión de misiones inspiradas en algunos momentos de la película *Episodio II* —que ya habrás visto para cuando esta revista caiga en tus manos, seguro—; y la posibilidad de jugar cooperando con un segundo jugador. Aparte de eso, es más largo, tiene muchísimos más extras y secretos y las misiones cuentan con más objetivos secundarios y ocultos, pero vaya, es un *remix* de *SW Starfighter*. Las naves de *Jedi Starfighter* son las de *Episodio II*, sin contar las secretas (de las «pelis» y juegos anteriores); pero los personajes protagonistas pertenecen a *SW Starfighter*, como el sistema de control y el motor gráfico.

Sólo las opciones que se ponen al alcance de dos jugadores simultáneos hacen de éste un juego novedoso. Como en las películas, aquí hay algunas naves que te permiten pilotar mientras tu compañero dispara a los malos desde la torreta. ¡Uno pilota y el otro dispara, es genial! También puedes cooperar con un amigo, cada uno con su nave, contra las insidiosas fuerzas de la Federación del Comercio, que siempre están tocando los... la Fuerza a los buenos.

Por lo demás, insistimos, éste es un *Starfighter* con un lavado de cara. Más naves, muchas naves secretas con misiones propias, un doblaje inmejorable, misiones larguísimas y demás, pero los defectos son los mismos: gráficos pobres, control de virtudes discutibles, ninguna sensación de velocidad y la sensación de no saber qué tienes que hacer exactamente en infinidad de ocasiones (hasta que, después de varios «Misión Fallida», das por casualidad con el enemigo que tenías que cargarte antes que ninguno). Muy mejorable, señores de LucasArts. ●

«Muchísimos más extras y secretos»

VEREDICTO



GRÁFICOS 5
¿Son de PS2, en serio?

JUGABILIDAD 4
Control y mecánica mejorables

ADICTIVIDAD 9
Largo y repleto de secretos

CONCLUSIÓN

Si tienes SW Starfighter, réstale tres puntos a nuestro Veredicto. Si no... depende de cuánto te apasione *Star Wars*



CARACTERÍSTICAS • **Misiones secretas para dos jugadores para naves secretas.** • **Un jugador pilota y el otro dispara**







Aspiración. ¿Ves la pirámide de la derecha, que está llena? ¡Tu aspiración está al máximo, sal del túnel y dale una buena pasada en antes de llegar a la curva!



Momento histórico. Si estás llegando al final del circuito en una de las tres primeras posiciones, los gráficos se vuelven sepia, como los documentales antiguos, y desaparece el sonido: es un momento para la historia, ¡acelera!



Documentación impecable. Al final de esta curva en Interlagos hay un pequeño desnivel que vuelve locos a los pilotos reales pero que los espectadores ni notamos. Éste es el primer juego que lo refleja en la conducción.

F1 2002

Lo sublime con alerones se llama Fórmula 1

DATOS



DISPONIBLE: **JUNIO**
PRECIO: **65,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO (CON MULTITAP2)**

ALTERNATIVAS

PS1 *Formula 1*
(PSMag2, 9/10)
¡Lo analizamos en nuestro segundo número y aún hoy continúa siendo el mejor! Hasta ahora, claro. Ya no...

PS2 *F1 ChampSeason 2000*
(PSMag46 9/10)
Si éste ya era difícil de mejorar, ¿cómo te vas a perder F1 2002, casi rediseñado por completo?

Increíble, pero cierto: EA ha mejorado sus anteriores *F1*, ¡y de qué manera! *F1 2002* es mucho más que un lavado de cara, es una reconstrucción completa, un juego nuevo, tanto en términos de gráficos como de jugabilidad. Parece mentira que sus creadores se hayan tomando tantas molestias en la actualización de un título que ya el año pasado era el mejor del género, ¿no? ¡Los chicos de EA Sports están que se salen desde que entraron en el maravilloso mundo de la F-1!

Aparte de las novedades características de un juego oficial de esta temporada, como puede ser la incorporación de Toyota como escudería y la de varios pilotos, como Mark Webber y Felipe Massa, *F1 2002* ofrece mucho más de lo que cabría imaginar. Los gráficos han mejorado tanto, que pretender adivinar el aspecto del juego mirando estas imágenes sería un desperdicio de buenas intenciones por tu parte. En imágenes estáticas no puedes ver cómo la luz del sol afecta al asfalto o los charcos del suelo mojado, ni cómo todo se refleja en las carrocerías con increíble realismo, ni el humo cuando quemas neumáticos por pasarte de frenada, ni... Nada, que tienes que verlo funcionar.

Y lo mismo pasa con los cambios en tiempo real del clima: cuando el cielo se nubla y empieza a llover, o las tormentas, con relámpagos y todo; la forma paulatina en que el asfalto se seca y los neumáticos recuperan adherencia, etc. Incluso los boxes han sido mejorados de una forma impresionante, con un regimiento de mecánicos perfectamente animados y un curioso pero efectivo nuevo sistema interactivo de puesta a punto del coche.

Pero es que todo eso, todas las mejoras gráficas, el nuevo sistema de *pit stops* interactivas e incluso el hecho de haber asignado un sonido y unas características claramente diferenciables a cada monoplaza esta vez, no son nada comparados con las mejoras en cuanto a jugabilidad.

En ese aspecto, EA ha pulido hasta la perfección lo que ya tenían y, además, ha añadido un nuevo elemento que hasta ahora todo el mundo había pasado por alto o había tratado sin el menor cuidado: el fenómeno de la aspiración. La conducción es más analógica que nunca. Ahora, si pulsas demasiado fuerte el freno, las ruedas se bloquearán y harás un «todo tieso» en la siguiente curva sin remedio; si en el interior de una horquilla cerrada se te ocurre pisar un poco de más el acelerador, la tracción trasera te hará girar 180º sobre el asfalto —o más de 360º si lo haces sobre el piso mojado—; si no mides la aceleración analógica en una curva abierta, te saldrás de la pista, etc. Pero es que, si añades a todo eso el atractivo añadido de la aspiración... el placer de la conducción extrema te volverá loco.

Bien, pues es el momento de una pequeña clase teórica sobre física aplicada. Se denomina «rebufo» o «aspiración» al efecto que produce un coche que avanza justo delante de otro. El coche de delante, mediante sus alerones y la forma de su carrocería, «corta» el aire formando una especie de túnel en el que ese aire ya ofrecerá menos resistencia a quien vaya detrás. El coche que va delante «aparta» el aire y el que va detrás, por lo tanto, encuentra menos resistencia aerodinámica.

Esto conlleva varias consecuencias, y no todas buenas. La más elemental es que, quien va tomando la aspiración a otro monoplaza, apenas puede ver qué tiene delante, porque el otro coche le tapa. Es necesario conocer el circuito y ser capaz de avanzar casi con los ojos cerrados. Sin embargo, el hecho de no tener resistencia del aire gracias al que va delante, hace que nuestro coche corra mucho más. A su vez, por delante de nosotros hay poco aire «fresco», lo que implica que nuestro motor no se refrigera durante el tiempo que estemos en rebufo (sobrecalentándose). Y como nuestro motor se recalienta y nuestro coche corre mucho más, la conclusión es que hay que salir del túnel de aspiración cuanto antes, en cuanto se ha tomado impulso, para adelantar. La reacción del coche que sale de la aspiración entonces es fundamental: como el que iba detrás podía correr más, y tenía que soltar un poco el acele-

CARACTERÍSTICAS • **Todos los circuitos, escuderías y pilotos de esta temporada.** • **¡El sistema de aspiración es increíble!** • **Boxes interactivos, desperfectos geniales, infinidad de modos y opciones.**



Mónaco, insuperable. El circuito estrella, el más recargado en cuanto a gráficos en todos los juegos, curiosamente no se ralentiza nunca. Es precioso...





De la Rosa y de la humedad Se podrían escribir novelas enteras sobre la lluvia de F1 2002, pero como no tenemos tanto tiempo, De la Rosa te dará una clase práctica.



Asfaltos diferentes. En todos los juegos el asfalto de todos los circuitos es igual. En F1 2002, como en los circuitos reales, no. Los pilotos siempre se quejan de lo liso que es el asfalto de Malasia, ya verás por qué...





rador para no «comerse» al de delante, al salir del rebufo lo primero que hace es pisar el acelerador al máximo. Eso, sumado al hecho de llevar más impulso que el que iba delante, produce una especie de «empuje extra» a quien sale del túnel de aspiración. ¡Sí, sí, una especie de turbo! Este fenómeno es un elemento fundamental en la Fórmula 1 real, y suele ser a él al que se deben la mayoría de los adelantamientos entre los grandes pilotos y escuderías, ya que los coches más rápidos no se pueden adelantar así como así entre ellos. Sin el buen uso de la aspiración y sin saber trazar las curvas con una precisión milimétrica, sería imposible que, por ejemplo, un Ferrari adelantase a un Williams (recordemos que los Williams tienen más potencia, aunque casi nunca ganen). Y ahí es donde entra tu habilidad al volante. Porque no te engañes: para usar correctamente el rebufo, hace falta habilidad, y mucha.

En la parte derecha de la pantalla hay una especie de pirámide traslúcida. Esta pirámide indica la aspiración que estás tomando en cada momento. Podrás ver las líneas de aire cortado salir de los alerones de los coches que van por delante de ti, si te fijas bien —y eso también se ve así en los monoplazas reales, aunque parezca un efecto que se han inventado los desarrolladores del juego—, y colocarte entre ellas para entrar en el túnel de aire aspirado. El nivel de la «pirámide» empezará a subir, ganarás en aceleración instantáneamente y, justo antes de empotrarte contra el coche aspirado, al salir del rebufo para adelantarle, experimentarás ese «turbo» impresionante del que te hablábamos. Los gráficos en ese momento se difuminan un instante con un efecto *blur*, estirándose como en los turbos de *Rollcage*, ¡y sales disparado! Es algo increíble. Tan insoportablemente real que parece una fantasía de los desarrolladores en lugar de un elemento real de la F-1.

¿Te imaginas lo que es avanzar de rebufo en rebufo, aspirando a todos los coches, uno detrás de otro, «turbo» tras «turbo» hasta alcanzar a los monoplazas que van en cabeza? Eso no puede dártelo ningún otro título de este género, no hace falta que busques por ahí.

La conducción, los boxes, el rebufo, los gráficos, el «analogiquísimo» sistema de control, las cámaras, el clima, la iluminación, lo detallado de los circuitos, la variedad de modos de juego y opciones extra, todos los secretos por desbloquear... ¡Todo es perfecto en *F1 2002*! Todo menos... la causa por la que no ha obtenido un 10/10 en nuestro Veredicto: en ocasiones pierde cuadros por segundo. No sucede en todos los circuitos, pero sí en muchos. En cuanto hay varios coches en pantalla, o unos pocos cuando llueve, los *frames* se ralentizan. ¡Pero qué lástima! ¡Después de tantas maravillas un error tan antiguo! Aun así, *F1 2002* es el mejor título de Fórmula 1 que ha existido hasta el momento, te lo dice *PSMag*, la revista más fanática de este género.... ●

«EA ha pulido hasta la perfección lo que ya tenían y, además, ha añadido el fenómeno de la aspiración»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Dichosas ralentizaciones..

■ JUGABILIDAD 10
Analógica e incluso aspirada

■ ADICTIVIDAD 10
Nadie podría cansarse de él

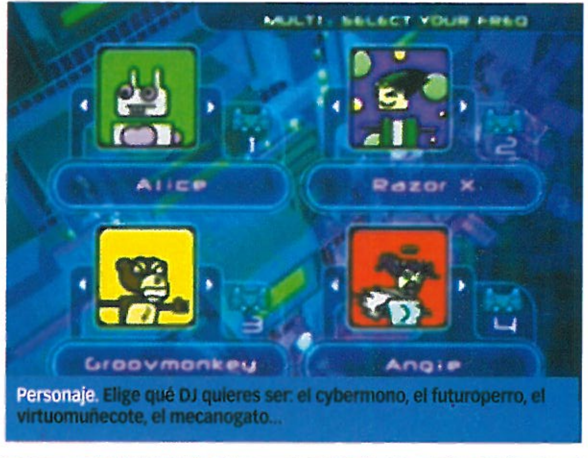
CONCLUSIÓN

Sí, de vez en cuando pierde un par de cuadros, pero eso también les pasaba a los dos primeros F1 de PSone y continúan siendo los mejores.





Famosetes. Al menos, a No Doubt les conocerás, ¿no? Sí, has acertado, los hijos de Antonio Molina... Chico, estás al día.



Personaje. Elige qué DJ quieres ser: el cybermono, el futuroperro, el virtuomuñecote, el mecanogato...



Editar es divertido. Deja de vestir y desvestir a la Barbie de tu hermana, ¡aquí puedes editar a tu DJ dándole el aspecto que te apetezca!

FREQUENCY

Mezcla, remezcla, inserta, repite, suprime, ¡compón!

DATOS



DISPONIBLE **JUNIO**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **HARMONIX MUSIC SYSTEMS INC.**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO (CON MULTITAP2)**

ALTERNATIVAS

PS1: *Vib Ribbon*
(PSMag44, 7/10)
Si la originalidad y el humor te seducen, Vib Ribbon te enamorará.

PS2: *Parappa The Rapper 2*
(PSMag62, 8/10)
La alternativa perfecta a Frequency es... ¡todo lo contrario! Los dos son geniales, cada uno a su manera.



La cultura de club. Si es algo que recomienda Carrascal, no puede ser tan malo. Lo que está claro es que, en la actualidad, quienes pinchan discos son más famosos que quienes los componen; y quienes manipulan botones con mesas de mezclas se ganan mucho mejor la vida que ningún violinista, saxofonista, violonchelista o cualquier otra cosa acabada en «-ista» con relación a un instrumento musical. ¿Esto es justo, injusto, adecuado, inadecuado, coherente, incoherente? Bah, eso da igual. Es una realidad, acéptala. Y si puedes, disfruta con ella.

Ahora PS2 es una herramienta más en el maravilloso mundo de la iniciación y/o el disfrute de la denominada «cultura de club». Independientemente de cómo fuese tu digestión de *MTV Music Generator 2* o el «difícil-de-describir-y-mejor-no-intentarlo» *Ministry of Sound*, lo que sí podemos asegurarte es que *Frequency* tiene «una jugabilidad que cruje», como diría el muchachuelo de Maremoto Fanta.

Es irresistiblemente divertido, largo y difícil. Su mecánica de juego es tan lógica, plasma tan adecuadamente tus aciertos y tus errores, que en ningún momento tienes la sensación de que no sabes lo que está ocurriendo en la pantalla o en tus orejas. Sabes qué hay que hacer, y si fallas, te das perfecta cuenta de que es culpa tuya. Esto se debe gracias a que, si bien la mecánica de juego es compleja y está llena de elementos a tener en cuenta —ritmo, velocidad, bonus, cambios de pistas o instrumentos, etc.— los botones que se utilizan son muy pocos. En ese sentido podría comparársele a *Mad Maestro!* —échale un vistazo en la página 62—, igual de fácil de entender y difícil de ejecutar, aunque uno y otro son las caras opuestas de lo que cualquier extremista moderno o anticuado entendería por «cultura».

¿Beethoven o The Crystal Method? ¡Qué difícil elección! Lo mejor sería que optaras por los dos, si puedes. Al fin y al cabo, ambos juegos van de lo mismo: componer/dirigir intentando ajustarte a la canción original en cada caso lo mejor posible. Hacer eso con una batuta virtual o con un montón de hologramas cybergráficos es lo de menos.

«Frequency tiene una jugabilidad que "cruje"»

Ambos son larguísimos —*Frequency* un poco menos—, dificilísimos —*Frequency* también un poco menos—, divertidísimos, bonitos, rápidos, jugables, intuitivos y basados en composiciones reales. Nosotros hemos estado con los dos, y podemos asegurarte que la elección no es nada fácil. Vamos, que *si quieres elegir, tendrás que mojarte*. Intenta probar los dos, y luego nos lo cuentas. ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Futuristas e interactivos

■ JUGABILIDAD 8
¡Qué difícil!

■ ADICTIVIDAD 9
Te quitará el sueño varias noches

CONCLUSIÓN

Frequency demuestra que en esto de los videojuegos musicales todavía quedan cosas por explorar.

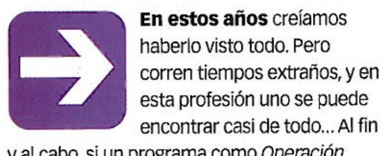


CARACTERÍSTICAS • **Juega solo, con un amigo, o con otros tres usando un MultiTap2. • 25 grupos/DJs diferentes en total**

FOOTBALL STADIUM 2002 FIFA WORLD CUP

Producto: 2002 FIFA World Cup Football Stadium **Fabricante**: THRUSTMASTER **Distribuidor**: GUILLEMOT **Precio**: 59,90 €

¿No decías que no te gustaba ninguna alfombra para la habitación? ¿Y no se queja tu madre de que siempre tienes los mandos por el suelo? ¡Tenemos la solución a tus problemas!



En estos años creíamos haberlo visto todo. Pero corren tiempos extraños, y en esta profesión uno se puede encontrar casi de todo... Al fin y al cabo, si un programa como *Operación Triunfo* puede tener éxito, ¿por qué no va a tenerlo una alfombra con sensores para títulos de fútbol?

Porque de eso se trata, sí, no corras despavorido llevándote las manos a la cabeza y preguntándote «*¿paké, paké?*» a lo Cruz y Raya. Eso es justamente el Football Stadium, una alfombra/controlador para juegos de fútbol. Claro, tú la puedes usar para lo que quieras después, pero está pensada para jugar. Y es que las aplicaciones posibles son tantas... No sólo es la alfombra ideal para tu habitación, llena de pósters de futbolistas, balones y periféricos de tu PlayStation. ¡Si hasta va a juego con las cortinas! Es que, además, con esa superficie impermeable... ¿no crees que resultaría un chubasquero de lo más *cool* para ir a ver un partido una noche de lluvia? O incluso un felpudo para la puerta de casa los días que hay partido, ideal para ahuyentar a visitas con tan mal gusto como para no ser aficionadas al deporte rey.

Bueno, esto son aplicaciones alternativas para el Football Stadium por si finalmente decides comprártelo, porque... son nada menos que 60 €, majete, después de una inversión así, querrás utilizarlo hasta para envolver el bocadillo.

Se trata de una alfombra con tres «sensores de movimiento» que activan las funciones de Cuadrado, X y Círculo cuando algo pasa por encima (tu pie, se supone). Como en casi todos los juegos de fútbol Cuadrado es para tirar a puerta, el sensor que sustituye a Cuadrado tiene un dibujito de un tiro a puerta. Y lo mismo sucede con los pases cortos de X y los largos de Círculo, claro. También en la mayoría de los juegos la intensidad de un tiro aumenta si mantienes más tiempo pulsado el botón, lo que significa que, si quieres tirar a puerta con fuerza usando el Football Stadium, tendrás que mantener el pie quieto encima del sensor durante unos instantes. El resto de las funciones del mando deberás ejecutarlas con un *pad* enchufado a un puerto hembra en la parte trasera de la «alfombra». Y ese mando lo tendrás que poner por tu cuenta. Usa el pad para las direcciones, Triángulo, R1, R2, L1, L2, Start y Select, pero la alfombra para las funciones de Cuadrado, X y Círculo... No hace falta decir que antes de 30 segundos estarás jugando sólo con el DualShock, ¿no? ¡Venga, hombre, que sólo hay que acostumbrarse!



VEREDICTO
Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Algo incómodo hasta que te acostumbras, y un pelín caro, pero eso sí: funciona tanto con PSone como con PS2. ¡Y conjunta con tus cortinas!

6/10

MANDOS OFICIALES 2002 FIFA WORLD CUP

Producto: DÚO PAD **Fabricante**: THRUSTMASTER **Distribuidor**: GUILLEMOT **Precio**: 39,50 €



El acompañamiento perfecto para el Football Stadium son los pads oficiales del mundial de la FIFA de este año, claro. Dos pseudo-DualShocks con todos los controles convencionales —analógicos— más las funciones de Turbo y Slow. Un tamaño algo superior al de un DualShock2 convencional, una vibración algo inferior, nada ergonómicos, uno negro y el otro decorado con motivos futbolísticos...



VEREDICTO



Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Estás harto de ver mandos con todas las funciones de un DualShock2, ¿no? Pues nada nuevo. Ideales para regalar junto con el Football Stadium, claro, por ser ambas cosas oficiales de la FIFA...

7/10

¡SOMOS LOS PRIMEROS EN PROBARLO!

«¿Qué es eso?» Fue lo primero que preguntó Guti cuando nos vio desembalar el 2002 FIFA World Cup Football Stadium. El centrocampista del Real Madrid acababa de salir de un entrenamiento a puerta cerrada en el Bernabeu –el último en casa antes de la final de la Liga de Campeones– y prefirió probarlo sentado a hacerlo de pie. Al principio le costó pillarle el truco al *aparato* y combinarlo con el *pad*, pero poco a poco se hizo con los sensores de infrarrojos. Y, a golpe de tacón, empezó a hacer pases rasos y bombeados y disparos a puerta. «Es buenísimo», concluyó divertido.



El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

ISS Pro Evolution

DATOS PRECIO **23,44 €** DISTRIBUIDOR **KONAMI**



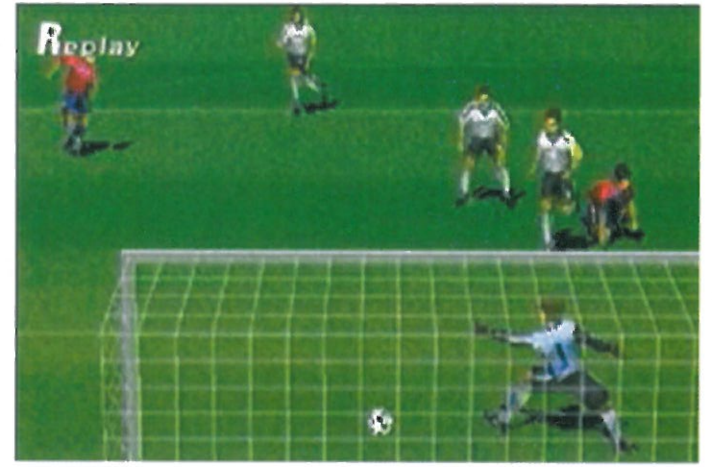
Ríos y ríos de tinta de todos los colores se han vertido para hablar de una de las series más famosas de fútbol en el mundo de las videoconsolas. Estamos hablando de la saga *ISS*, de Konami. Y si todo el mundo alaba los títulos de esta compañía, por algo será...

Hay varias razones que convierten a este título y a sus precuelas y secuelas en los reyes del fútbol, pero la más importante ha sido, es y será siempre, la jugabilidad que ofrecen. Una jugabilidad a prueba de bombas. Una jugabilidad que ningún otro juego de fútbol ha conseguido superar hoy en día. Pero la cosa no acaba aquí. Hay mucho más. Hay gráficos espectaculares, control preciso y ajustado, inteligencia artificial de los contrincantes espectacular, multitud de competiciones y de modos de juegos, decenas de equipos y jugadores y un largo etcétera que hace las delicias de todos los aficionados al deporte rey de nuestro país.

Pero no todo es bueno en *ISS Pro Evolution*. También hay cosas que no gustan a los incondicionales del fútbol, como la falta de equipos reales, de jugadores reales y de competiciones reales. Muchos pensaréis que eso da igual, que lo más importante es que el juego sea divertido, pero hay otros que prefieren poder controlar a sus jugadores preferidos sacrificando un poco de jugabilidad. Sobre gustos no hay nada escrito y, mientras haya títulos para todos los gustos, no seremos nosotros los que nos quejaremos.



De todas maneras, si te gusta el fútbol de verdad, si quieres sentir que realmente estás participando en un partido plagado de estrellas, *ISS Pro Evolution* es una de tus mejores opciones de cara al verano que se nos hecha encima. Por cierto, te has enterado que este verano toca Mundial de fútbol, ¿no? Si todavía no lo sabías, tranquilo que ya te llegarán las noticias. Y cuando te cace la fiebre futbolística, asegúrate de que te caza con un buen título de fútbol en tu estantería. No sufras por algo que puedes remediar antes de que pase. Estás avisado.





Así se juega. Konami sabe muy bien cómo es un partido de fútbol de verdad y también sabe como transmitir todo eso en tu PSone



«Si todos alaban los títulos de Konami, por algo será ...»



Jugabilidad. Éste ha sido siempre uno de los aspectos más cuidados de la gran saga ISS



VEREDICTO

PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 10
  Impresionantes. Fluidos, y detallados
- JUGABILIDAD 8
  Dos niveles de control
- ADICTIVIDAD 9
  Hay mucho que aprender

CONCLUSIÓN

ISS Pro Evolution **recrea a la perfección las habilidades y las tácticas futbolísticas.** **9**





ESTO ES FÚTBOL 2002

DATOS DISPONIBLE **SÍ** PRECIO **29,95 €** DISTRIBUIDOR **SONY**



Una compañía debe aspirar a ser la mejor en todos los géneros, ya sea conducción, lucha, aventura, plataformas o deportes, entre otros. Y Sony, cansada de ver cómo otras compañías se llevaban todas las alabanzas en el mundo futbolístico, decidió lanzar en noviembre del 99, un juego de fútbol, un gran juego de fútbol.

Esto es Fútbol fue una grata sorpresa para muchos seguidores de este deporte y, sobretodo, para los miles de aficionados a los buenos juegos de fútbol. De esta forma, Sony empezó una de las andaduras que les llevarían hasta *Esto es Fútbol 2002*, para PS2 y título con el que la compañía creadora de la PlayStation demuestra que es capaz de aunar espectacularidad, realismo y diversión en un mismo paquete.

Aunque a la larga la diversión cede terreno a la espectacularidad y al realismo, te encontrarás con un juego que, en sus primeras imágenes, te dejará estupefacto. *Esto es Fútbol 2002* contiene algunos de los gráficos más alucinantes y perfectos jamás creados para cualquier plataforma de entretenimiento, ya sea consola, PC o recreativa. Los estadios parecen tener vida propia, parecen reales, el humo de las bengalas te asfixiará y el bullicio de la gente hará que tu adrenalina se dispare.

Sí, todo muy bonito, pero ¿qué pasa con los modos de juego y la diversión? Pues pasa lo mejor que podría pasar. Al disponer de una licencia oficial, *Esto* te ofrecerá la oportunidad de participar en ocho competiciones diferentes con los equipos reales, los jugadores reales, las camisetas reales y toda la parafernalia que envuelve el deporte rey de nuestro país. *Esto es Fútbol* no tiene nada que envidiar al mejor de los *FIFA* en este aspecto.

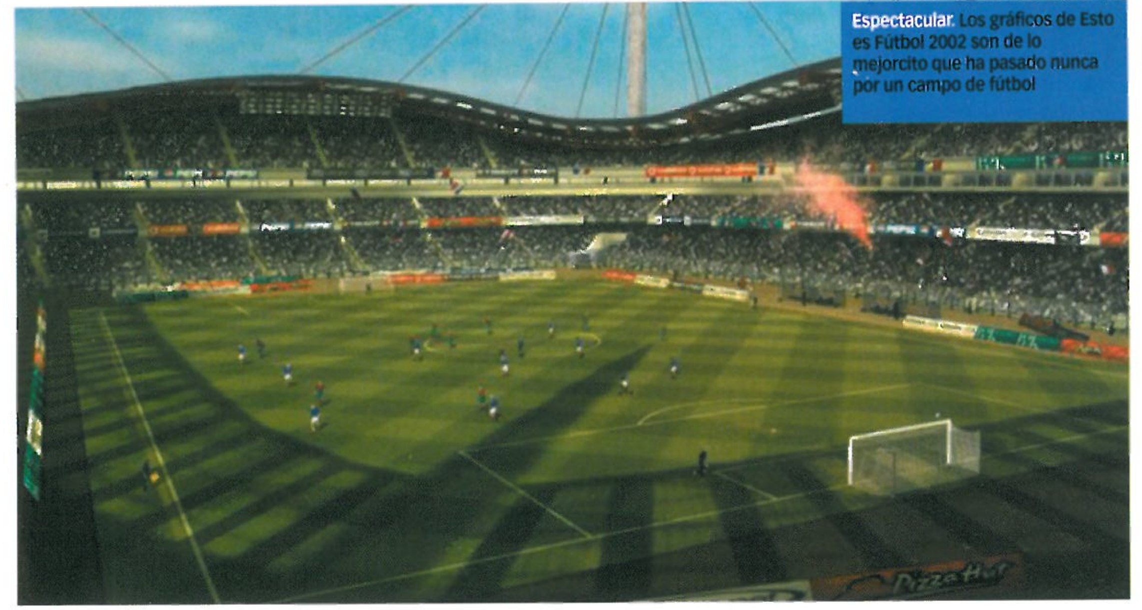
Se trata de un juego simple y directo y, aunque a veces es de agradecer que no debamos pulsar tropecientos mil botones para marcar un gol, también es verdad que al final este factor puede jugar en contra del título. Es decir, puede darse el caso que nos acabe aburriendo y tengamos la sensación de estar haciendo lo mismo una y otra vez, partido tras partido. No es que sea un juego aburrido, lo que sucede es que le falta profundidad y un poco más de complejidad. Aún así, al precio que está ahora, se presenta como una de las mejores medicinas para curar la fiebre futbolística que se apoderará de ti este verano.



Siente la pasión. Sony conseguirá que te metas de lleno en uno de los eventos deportivos que mayores pasiones levantan



«Contiene algunos de los gráficos más alucinantes y perfectos jamás creados »



Espectacular. Los gráficos de Esto es Fútbol 2002 son de lo mejorcito que ha pasado nunca por un campo de fútbol

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 9**
Un gran espectáculo para la vista

● **JUGABILIDAD 6**
Divertido, pero le falta complejidad

● **ADICTIVIDAD 7**
La falta de profundidad le resta atractivo

CONCLUSIÓN
De lo mejor en fútbol para PS2. Los gráficos son increibles.



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Intentó seguir los pasos de Han Solo y así se quedó el muy incauto.

LANZAMIENTOS POCO INMINENTES

Hola, soy Gorka. Es la primera vez que os escribo, y me he decidido a hacerlo... ¡porque sí! Antes de nada, deciros que sois los mejores, los más listos, los más sabios y tenéis la magnificencia más supina jamás conocida por estos lares. Sin más dilación, al grano: voy a haceros unas preguntillas para sendas dudas que tengo (perdón por dudar, pero nadie es perfecto... aunque vosotros no sabéis qué es no serlo). ¡Oh, admirados poseedores de la verdad y la razón absoluta!
1. ¿Qué sabéis de un juego llamado *Duality*? ¿Va a salir pronto? Contadme todo lo que sabéis sobre él, ilustradme...
2. *Civilization 3*, ese magnífico juego de PC, ¿va a salir en nuestra querida negra? Si es cierto, ¿para cuándo? ¿Qué sabéis del tema? Volved a ilustrarme, aún a riesgo de ser repetitivo.
3. ¿Cuántos RPGs van a salir en PS2 de aquí a final de año, a poder ser traducidos?
Bueno, sin más dilación se despide éste que es vuestro más adepto entre los adeptos.
Agur eta horrela segi.
Gorka
Internet

Está bien, está bien. Tampoco hay que pasarse, caramba. Te salvas porque nos ha parecido una adulación sincera y sentida, pero mediros un poco con el tema del «peloteo» porque empezamos a pensar que sólo lo hacéis para que os hagamos caso... y nada más lejos de la realidad, ¿VERDAD?
1. Sabemos que se está programando en este hermoso país, que será una especie de *cyberpunk-action-rpg* y que sólo están previstas versiones para PC y XBox. Vaya.
2. Volvemos a decepcionarte: PS2 no entra en los planes de Sid Meier... por ahora (por más adelante, quién sabe).
3. Salvo *Final Fantasy X*, que está en las tiendas desde el 29 de Mayo, hay unos cuantos en preparación que no tienen fecha confirmada... y que muy probablemente se demorarán hasta el año que viene (en muchos casos, cortesía de la obsesión que le ha entrado a los desarrolladores por hacerlo todo *online*): Sony podría traernos *Dual Hearts* y tiene en cartera un *Everquest*, Namco trabaja en *Project Venus*, Square acaba de lanzar en Japón *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy XI*... No hay queja.



CON SU MALETA DE PIEL, Y SU BIKINI DE RAYAS

Hola, maniáticos de los videojuegos. Me llamo Andrés y os escribo desde Ibiza. Después de todo el peloteo, iré directo al grano:
1. ¿Qué personajes me recomendáis para pasarme el monstruo final de *The Legend of Dragoon*?
2. ¿Tenéis algún truco para *WWF Smackdown! Just Bring It*?
3. Hablando del *Smackdown!*, no lo encuentro en ninguna parte. Qué pasa, ¿es un juego en vías de extinción?
4. ¿Es verdad que bajará la Play2 en verano?
5. ¿Cuándo va a ser simpático Javier?
Bueno, este ibicenco se va a la playa, que hace calor. Hasta otra, y seguid así que la revista es una pasada.
Andrés Álamo
Internet

Hombre, no, tampoco es eso... ¿Has leído nuestra reflexión sobre cómo hacernos la pelota en la carta anterior? ¡Pues ni tanto ni tan poco! Ciertamente la virtud está en el término medio (si acaso un poco por encima, tratándose de nosotros). Venga, sabemos que puedes hacerlo mejor...
1. Dart y Rose son más que recomendables, por aquello de que consiguen nuevas magias justo antes del enfrentamiento. El tercero lo dejamos a tu elección... ¿Kongol, tal vez? Albert tampoco estaría mal.
2. Va uno curioso: puedes patear el trasero de Fred Durst, para más señas cantante de Limp Bizkit, si consigues vencer a 15 adversarios en el modo «Slobberknocker». También puedes jugar con él, si te van ese tipo de cosas...
3. Pues no, es bastante reciente. Sabes que del *Just Bring It* sólo hay versión para PS2, ¿no?
4. A la hora de escribir estas líneas, Sony América acaba de negar oficialmente una posible bajada de precio allende los mares. Por lo visto, la llegada de GameCube y la sustancial rebaja de XBox no le hace más que cosquillas a una consola que se sigue vendiendo como rosquillas (uops, rima no intencionada); y si no baja de precio allá, donde sigue costando unos 327 euros, ¿por qué lo iba a hacer donde «apenas» cuesta 299? Cosas más raras se han visto, pero...
5. Cuando dejéis de hacerle preguntas como ésta... ¡y le salga de los ~~cojxxxx~~! Je, je.

FINALMENTE...

Hola, me llamo David y me gustaría haceros unas preguntas:
1. ¿Sabéis cuándo saldrá *FFX*? ¿Y *FFXI*?
2. ¿Saldrán en español?
3. En *FFVII* me es imposible matar al Arma que está bajo el agua (cuando vas con el submarino), y lo mismo me pasa con un monstruo que aparece en el desierto que rodea al Gold Saucer (cuando vas con la nave voladora). ¿Podríais darme algún consejo para cargármelos?
David
Internet

1. *FFX* salió el 29 de Mayo. Al otro aún le queda *very mucho*, no lo veremos por aquí antes de 2003.
2. El 10 suena en inglés y se lee en castellano (y, con suerte, no tendremos que volver a contestar esta misma pregunta a partir de ahora). El 11, ya se verá.

3. Deberías tener todos los puntos de vida al máximo, todas las magias en su nivel más alto, toda la suerte del mundo... y todo un arsenal de tilas a tu disposición. Los de Square se han pasado 9999 pueblos con las dichosas Armas; casi mejor que las dejes por imposible si pretendes seguir en tu sano juicio.

THE GONEAWAY

Hola, estoy desesperado por conseguir *The Getaway*. Lo he buscado por todas partes y ninguna tienda de videojuegos sabe de su existencia. También lo he buscado en Internet, y en todas las webs pone que salió en otoño de 2001. Han pasado 8 meses y todavía no lo he encontrado. ¿Ha salido ya? ¿Dónde lo puedo encontrar? Gracias

Anónimo
Internet

¿Hmm? ¿Qué Internet tienes tú, la versión beta de evaluación? Que nosotros sepamos –y que Sony haya comentado–, *The Getaway* sigue en fase de desarrollo y no se espera su salida hasta al menos el último trimestre del año (una auténtica lástima, teniendo en cuenta que cada remesa de imágenes mostradas nos gusta menos que la anterior). ¿Qué diablos están haciendo con él? Lo que no sabemos –todavía– es para cuándo tienen previsto volver a anunciar un retraso... un retraso que ya se retrasa.

UN PAR, DOS PARES, TRES PARES

Hola, gente de *PSMag*. Sois los mejores, etc., etc. Os escribo porque tengo un par de dudas:

1. No hace mucho tiempo participé (por primera vez) en el concurso de *Jak & Daxter*, y me tocó el juego pero me llegó sin instrucciones. ¿Eso es normal o me las *chingaron* los de correos?
2. Me pasé *Dino Crisis 2*, compré a Tank, Rick y Gail para el Dino Coliseo, pero no sé cómo puedo comprar a los dinosaurios. ¡Por más que miro no lo encuentro! ¿Cómo co... se compran?
3. Estoy pensando en comprar *GTA3* o *State of Emergency*. ¿Cuál de los dos es más divertido?
4. ¿Saldrá *MGS2* doblado al español algún día de éstos?
5. Dice el enano de mi vecino que hay juegos para PS2 que no son DVD sino CD-Rom, ¿es verdad o está de coña?
6. ¿Qué opináis de *Red Faction*? ¿Merece la pena comprarlo?
7. Si ponemos la Play2 verticalmente, ¿se puede romper?

CARTA ESTRELLA

CONFLICTOS GENERACIONALES

Saludos, camaradas. Me llamo Ánder y os escribo un mail desde Guipúzcoa, San Sebastián, para que luego os suponga menos esfuerzo publicarlo con el *copy-paste* (el jamón llegará en dos días). Luego no digáis que no pensamos en vosotros, ¿eh?

Mi historial consolero se remonta mucho tiempo atrás, y he sido poseedor de diversas consolas. Las tres últimas han sido la malograda N64, la todavía más malograda Dreamcast y ahora la PS2, que por cierto adoro. La PlayStation no la he tenido por motivos un tanto dispares... aunque la razón principal fue mi propio fanatismo nintendero (una verdadera lástima, sí). La N64 *tocó* venderla cuando ya no llegaban juegos decentes, y luego me volvió a caer el pulpo encima con la DC (pensaba que me iba a durar y que era una maravilla de consola), pero al menos la vendí a tiempo y me pude hacer casi de salida con una PS2. Ciertamente con Internet me di cuenta de lo que toca una vez más en esta generación, y es que Sony se va a llevar de nuevo el gato al agua.

Viendo el panorama actual, no tengo ninguna duda de que he hecho la mejor elección posible. Quizás parezca una carta de autoconvicción, pero creedme de veras que no lo es; simplemente me gustaría compartir mi propia experiencia. Muchos se quejaron de la salida de PS2, muchas fueron las críticas que los usuarios tuvieron que aguantar, y ahora que esto está ya sentenciado son los propios usuarios de PS2 los que gozamos de mejor salud, de mejor futuro y de mejor consola. Por si fueran pocos los juegazos que ya han caído en nuestras PS2, el futuro es más que impresionante: no creo que haya nadie que observe el catálogo de PS2 y no tenga que ir *ipso-facto* a por el babero... ¡y esto no ha hecho más que empezar! Pobrecilla XBox, en Japón está sentenciada (cosa que ya se sabía), en Europa ha tenido una salida más que desoladora y en EE.UU., su propio terreno, está siendo comida por una PS2 totalmente intratable en calidad, variedad y lanzamientos. La propia Microsoft hunde su consola, en Japón por ser americana y en Europa por su precio. ¿Y GameCube? Bueno, en EE.UU. va peor que XBox, en cambio en Japón va mejor (aunque tampoco es para echar cohetes) y en Europa seguro que le irá «decente», aunque como ya es costumbre a distancia de las máquinas de Sony.

Con este panorama en ventas, con este panorama de parques consoleros, ¿dónde irán los juegos? Efectivamente, tarde o temprano volverán, se mantendrán y se centrarán en PS2. No hay más que ver las ventas del *Resident Evil* de GameCube y del *Onimusha 2* de PS2 para darse cuenta... O las ventas de cualquier juego multiplataforma para ver cuál es la consola que da beneficios. No hay que ser muy avispado para darse cuenta de quién volverá a reinar durante toda esta generación.

Yo simplemente expongo mi punto de vista, me gustaría que me comentaseis algo de esta carta, si estáis de acuerdo, si veis alguna amenaza, si es una pena que no haya competencia (tema de conversiones a PAL) o si sencillamente, al igual que yo, veis en PlayStation2 la plataforma definitiva de esta generación, como ya hemos hecho 30 millones de personas (nada más y nada menos). Y es que yo ya no me la juego.

Un saludo enorme, y muchas gracias.

Ánder
Internet



¿No tuviste una Play?... ¡No tuviste una Play! Vaya, qué vida más triste. Bueno, aún así intentaremos tratarte como a una persona normal, a ver qué sale. Básicamente estamos de acuerdo con todo lo que dices en tu carta, y básicamente esperamos que tú también estés de acuerdo con las pequeñas matizaciones que exponemos a continuación; tú y todos los demás, naturalmente. A saber:

Es evidente que Dreamcast no tuvo los arrestos suficientes para plantar cara a PS2, pero no podemos dejar que la metas en el mismo saco con el Ladrillo64. Era (y sigue siendo) una consola magnífica, y sólo el lastre del apellido Sega y su incapacidad para saber venderla hicieron de ella la pieza de coleccionista *freakie* que es a día de hoy. Ya no hablamos sólo de juegos como *Shenmue* o *Soul Calibur*, adelantados a su tiempo; mira las conversiones que han recalado varios años después en las consolas actuales (*Crazy Taxi* en GC, *Project Gotham* en XBox, *Virtua Tennis* en PS2) y busca las diferencias... ¿Necesitas una lupa?

XBox. Ah, la incógnita. A menudo nos reímos de ella, pero tenemos muy presente que sigue siendo una máquina de Microsoft. Lo que es lo mismo: que sigue siendo una máquina hecha a base de dinero, arquitectura *pecera*, mucho dinero, pantallas azules, mucho mucho dinero... Dependerá de Bill Gates («*¿Hasta dónde quieres gastar hoy?*»), pero aquí estamos convencidos –aunque suene estúpido– de que si XBox tuviera el diseño y la estética de PS2 las cosas le irían muchísimo mejor. Demonios, ¿quién se atreve a meter semejante armatoste en casa? Ahora bien, imagínate que sacan una versión reducida que no haga daño a la vista... Para echarse a temblar, ¿eh?

Por otra parte está el tema de las ventas. *Onimusha 2* se vendió mucho mejor que el remake de *Resident Evil*, pero es que el parque de PS2 instaladas es mucho mayor que el de GC (lógicamente, pues lleva mucho más tiempo en el mercado). Eso por no hablar de que el «nuevo» *RE* es en realidad el «viejo» *RE*... Dale unos meses al Cubo y tal vez te sorprenda. De todos modos, y aunque parezca que tratamos de ponerle las cosas difíciles a PS2, nuestra única intención es la de pinchar sutilmente (y evitar que se duerma en los laureles) a una consola que vive un espléndido presente y tiene ante sí un futuro brillante. Hoy por hoy PS2 no tiene rival y sigue siendo la elección más sensata a la hora de decantarse por una máquina de juegos... a menos que te pases el día en el autobús y busques una GameBoy. Enhorabuena, hombre, ¡esta vez no tendrás que venderla!

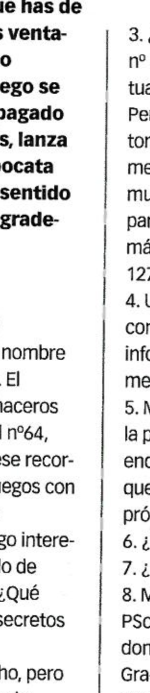
PD: Javier, te favorece mucho la aureola, teniendo en cuenta que antes parecías Némesis cuando salías *tó degollao*...
Anónimo
Internet

Bueeeno, si no tienes ganas de peloteo tampoco te esfuerces, que queda muy cutre...
1. Es normal, no te preocupes. La cosa es que nosotros no vamos a la tienda de la esquina a buscar los regalos, sino que son las distribuidoras quienes directamente nos entregan el material a sortear en los concursos. Y a veces este material es un tanto... «peculiar», por llamarlo de algún modo. ¡Pero eh, funciona perfectamente! Trata de verlo como una serie limitada y serás la envidia de tus compañeros de clase.
2. *¿Ein?* De la misma forma, sólo que con más puntos... de los 150.000 que cuesta el Oviraptor en adelante, para ser exactos.
3. *SoE* es curioso y divierte durante un rato, pero a la larga *GTA3* es más profundo y sienta mucho mejor.
4. ¿Una vez que ya ha salido sin doblar? Jaaa, jaa, ja... (o sea, no).
5. Es verdad, créele por muy canijo que sea.
6. Hombre, no está mal, pero hay cosas mejores. Si buscas un shooter subjetivo, échale un vistazo a *MoH: Frontline* y decide entonces.
7. Naturalmente. No tienes más que dejarle caer un gran peso encima (p.ej., una XBox), tirarla desde una determinada altura (p.ej., desde lo alto de una XBox), estirar su placa base hasta que ocupe lo que un campo de fútbol (p.ej., ...eXacto, sí), etcétera. ¡Cómo se va a romper, hombre! ¿No ves que Sony siempre la ha publicitado en forma de torre, como si fuera su posición natural?

PD: Er... teniendo en cuenta que el que salía «tó degollao» era Carlos, lo difícil sería no salir favorecido... independientemente de aureolas y caracterizaciones a lo zombi :P
Pero este mes soy aún más guapo, ¿eh? Jo, jo.

STAN LEE PRESENTA... ¡ES FIREMAN!

Hola. Espero con ansia que me resolváis una duda que me surgió en Spiderman 2: el caso es que llego hasta un coche que está incendiado, y mis esfuerzos por apagarlo se hacen baldíos (se acaba la partida y tengo que volver a empezar). ¿Dónde hay que echar las telarañas, sobre la primera puerta o sobre la segunda? Porque lo he intentado todo y no se puede... Espero una solución, por favor. Necesito enfrentarme al jefe de ese nivel.
Anónimo
Internet



Calma, no te atores, él también *necesita* enfrentarse contigo. Lo que has de hacer es conseguir que ambas ventanillas estén apagadas al mismo tiempo. Si no te das prisa el fuego se reproducirá en la que hayas apagado primero, así que ponte las pilas, lanza tus redes pringosas y deja el bocata chorizo para más adelante; tu sentido arácnido y tu estómago te lo agradecerán.

PSMAG Y SUS COSAS

Queridos redactores de *PSMag*, mi nombre es Gerardo y os sigo desde el nº 32. El motivo de mi carta es, además de haceros algunas preguntas, felicitaros por el nº64, por el reportaje de *Final Fantasy* y ese recordatorio del comienzo de los videojuegos con Atari. Bueno, ahí van las preguntas:
1. *Alfred Chicken* me parece un juego interesante, pero... ¿A qué os referís con lo de «variado y con muchos secretos»? ¿Qué situaciones plantea y qué clase de secretos tiene? ¿Podríais dar una demo?
2. Seguid así, habéis mejorado mucho, pero no os durmáis en los laureles porque la competencia pisa fuerte.
3. ¿No os habréis ablandado un poco? En el nº 64 (bendito número) la media de las puntuaciones (incluyendo Reviews, Gran Bazar y Periféricos) fue de 7,3. El caso es que me tomé la molestia de re-puntuar los juegos y me salió un 6,8, con lo cual creo que no sois muy duros con los juegos. Y lo que es peor, parece que la competencia sí se ha vuelto más dura (ved, por ejemplo, el número 126 o 127 de Hobby Consolas). Explicádmelo...
4. Una sugerencia: ¿podríais hacer que los concursos no coincidan con las páginas de información, sino con la publicidad? Es que me da pena destrozar la revista.
5. Más sugerencias: podríais volver a poner la página del cómic, y hacer concursos o encuestas mensuales para ver qué juego queremos los lectores que se destripe en la próxima guía (incluyendo juegos Yaroze).
6. ¿Qué tal vuestra nueva *dire*?
7. ¿Cuándo vuelve Carlos Robles?
8. Mi juego favorito es *FFVII*. ¿Algo de *FF* en PSone? ¿Tal vez una segunda parte de *FFVII* donde se pueda controlar a Sephirot?
Gracias por atenderme, un saludo y hasta otra.

PD: Por favor, publicad mi carta, porque creo que trata temas interesantes. Aunque sea sólo una parte, o al menos contestadme.
Gerardo Macías
Las Palmas



1. Seguro que te puedes hacer una idea con la demo del mes pasado.
2. Pisando fuerte... ¿Pisando fuerte? ¿No era eso una canción? Nosotros preferimos aquélla de Alaska que dice: «*A quién le importa, lo que ellos hagan... a quién le importa, lo que ellos digan...*»
3. Te lo explicamos con mucho gusto: la competencia, al menos la que tú mencionas, examina juegos de plataformas variadas... ¡incluyendo XBox! ¿Cómo no van a tener una media más baja? Es broma, es broma (aunque no mucho). No vamos a poner en tela de juicio su pericia a la hora de analizar juegos, pero sí es cierto que a menudo examinan castañas pilongas indignas de una publicación como la nuestra. Por otra parte, tu media es apenas 0,5 puntos más baja que la nuestra; no es mucho, ¿eh? Eso son unas... hmm... ¿0,83 pesetas más barata? ¿Cuántos euros crees que deberíamos quitar a juegos como *MGS2*? Vaya lío...
4. Bueno, es cosa de la maquetación. Cada número es un mundo y a veces es imposible, pero ten por seguro que lo tenemos en cuenta a la hora de planificar cada página.
5. Ésa sí es una buena idea. Asamblea *PSMag* convocada para el próximo viernes, a las 5 de la tarde. A ver qué sale.
6. Divinamente. Nos preocupaba un poco el estado de su salud mental tras vivir en directo el 0-2 del Nou Camp en la semifinal de la Champions, pero finalmente hemos conseguido que reaccione a ciertos estímulos auditivos... aunque sea con violentos espasmos musculares (desde entonces permanece sentada frente al monitor, con la mirada perdida en el infinito y sin decir ni mú): «Raqueel... yujuu... Raquelitaa... ¡FIGO! ¡FIGO! ¡RA, RA, RA!» ¡Ahí lo tienes! ¡Se mueve!
7. Ah, pero... ¿vuelve? ¿Crees que os echa de menos? Je, je.
8. Ya, molaría, pero como que no.
PD: Ahí la tienes.

CONCURSO
Final Fantasy Anthology

Final Fantasy Anthology



Dos *FF* en un solo pack. ¿Qué mas puedes pedir? ¿Que sea un regalo? Tus deseos son órdenes para nosotros: ¡que así sea!



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Final Fantasy Anthology*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Qué dos *FF* forman *Final Fantasy Anthology*?

1.- *FF V* y *FF VI*
2.- *FF IV* y *FF V*
3.- *FF III* y *FF IV*

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 20 packs *Final Fantasy Anthology* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

Otros límites

Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

DVD NOVEDADES

SCARIE MOVIE 2

ALQUILER

También disponible en VHS



Como una extensión sobrenatural de la primera película, SCARY MOVIE 2 dirige su satírica mirada hacia iconos clásicos como *El exorcista* y *Poltergeist*, así como a películas más recientes como *Hannibal* y *Lo que la verdad esconde*. Pero va más allá de lo sobrenatural, arremetiendo contra iconos de la cultura popular como *Los ángeles de Charlie* y *Misión imposible 2*. Sin dejarse nada por el camino, los hermanos Wayans acaban parodiando la actual cultura popular, atacando descaradamente a los informativos nocturnos, a los videntes televisivos y al anuncio de fútbol de moda.

Dirigida y escrita por los hermanos Wayans, SCARY MOVIE 2 muestra un animado reparto que incluye a Marlon Wayans, Shawn Wayans, James Woods, Chris Elliott, Andy Richter, Natasha Lyonne, David Cross, Regina Hall, Kathleen Robertson, Tori Spelling y Richard Moll.

DURACIÓN: 87'

JERRY MAGUIRE (EDICIÓN ESPECIAL)

VENTA

DIRECTOR: Cameron Crowe

INTÉRPRETES: Tom Cruise, Renee Zellweger, Kelly Preston, Jerry O'Connell

Jerry Maguire era un típico representante de deportistas capaz de hacer cualquier cosa por obtener los mejores contratos, además de una buena comisión para él. Un día piensa mejorara lo que está haciendo y hace públicas sus ideas, lo que le cuesta perder su trabajo y a todos sus clientes excepto a Rod Tidwell, un futbolista ególatra y problemático. ¿Podrá Jerry salvar su carrera manteniendo firmes sus ideales?

GÉNERO: Drama

EXTRAS: Comentarios director y actores, cómo se hizo, documental sobre el verdadero Jerry Maguire, escenas eliminadas, vídeo musical, galería fotográfica, filmografías...

PISTAS DE AUDIO: Idiomas: castellano e ingles, ambos en 5.1

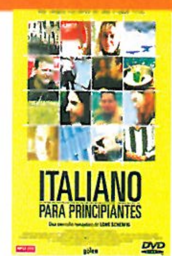
Subtítulos: castellano, inglés y portugués

PRECIO: 23,99 € **DURACIÓN:** 132'

DISTRIBUIDORA: Columbia Tristar Home

ITALIANO PARA PRINCIPIANTES

VENTA



También disponible en VHS

DIRECTOR: Lone Scherfig

INTÉRPRETES: Anders W. Berthelsen, Sara Indrio Jensen, Peter Gantzler, Lars Kaalund, Ann Eleonora Jorgensen, Anette Stovelbaek

Seis personajes un tanto singulares se apuntan a un cursillo de italiano, donde el ambiente «latino» se extiende sin tardar y los enredos entre ellos se disparan inmediatamente. Un joven cura recién llegado a la ciudad, un camarero forofo de la Juventus que ha sido despedido, una camarera italiana de singular belleza, un recepcionista del hotel enamorado secretamente de aquella, la peluquera cuya madre está ingresada por alcoholismo, una pastelera con una vida familiar miserable...Algo más que un problema de idiomas.

GÉNERO: Comedia romántica independiente

EXTRAS: Ficha artística, ficha técnica, filmografías

PISTAS DE AUDIO: Idiomas: danés y castellano, ambos en 5.1

Subtítulos: castellano

PRECIO: 23, 99 € **DURACIÓN:** 112'

DISTRIBUIDORA: Manga Films

ÚLTIMAS NOTICIAS

SPIDER-MAN BATE RÉCORDS DE TAQUILLA EN EE.UU.

CUÁNDO 21 JUNIO **QUIÉN** COLUMBIA TRISTAR **DÓNDE** WWW.COLUMBIA-TRISTAR.ES

CINE EL HOMBRE ARAÑA GANA A HARRY POTTER

La versión cinematográfica de las aventuras del superhéroe del cómic Spider-Man llegó el mes pasado a Estados Unidos y superó las mejores previsiones de taquilla, superando el récord que había batido *Harry Potter*. El aprendiz de brujo logró recaudar 82 millones de euros en su primer fin de semana en cartel frente a los 104 millones de euros que consiguió reunir el hombre araña en su primer fin de semana en los cines estadounidenses. Parece que el hecho de que su público sea masculino y femenino y que atraiga tanto a mayores como a pequeños podría convertir la película en un bombazo taquillero tipo *Titanic*, que sólo en EE.UU recaudó 547 millones de euros. ¿La receta de su éxito? Sus efectos especiales, la nostalgia que despierta entre sus lectores y la historia de amor entre el superhéroe y la vecina del al lado (Kirsten Dunst). Con esta cinta, dirigida por Sam Raimi, Hollywood inicia lo que promete ser una lucrativa temporada, a punto de estrenar *El ataque de los clones* (segundo episodio de *La guerra de las galaxias*) y la próxima de *Austin Powers*. En cuanto a la secuela de *Spider-Man*, empezará a rodarse con los mismos protagonistas y director en enero. *Spider-Man* se estrenará en España al 21 de Junio.



LOS ERRORES DE SPIDER-MAN

Los fans norteamericanos del Hombre Araña ya han analizado la película del superhéroe con lupa. Según la web www.movie-mistakes.com, ya se han detectado en la versión cinematográfica del cómic 93 errores: ventanales rotos que se reparan solos, ropa sucia que se limpia al instante, desaparición de objetos entre una escena y otra... Además de caminar con paso firme hacia el récord de taquilla, la peli se coloca de momento en el sexto puesto de los largometrajes con más fallos registrados en esta web, por delante de *Terminator 2* y *La guerra de las galaxias*.



Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

Alivio rápido

THEME PARK
Para acceder a todas las atracciones y tener dinero ilimitado: introduce Bovine como tu nombre y en el juego pulsa a la vez ◎, ⊗ y ⊡ ¡Cuanto más tiempo los mantengas pulsados, más dinero ganas!



COLIN MCRAE RALLY
Introduce uno de estos nombres para conseguir *bonus*:
BLANCMANGE
Coche de gelatina verde

OPENROADS
Todas las pistas

HOVERCRAFT
Modo coche aerodeslizador

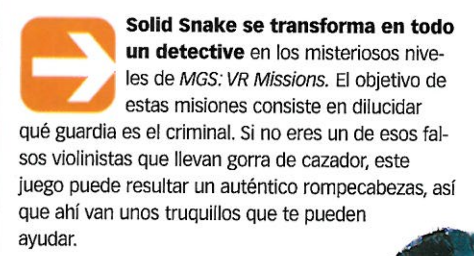
SHOEBOXES
Coches *bonus* (sólo en la prueba de contrareloj)

DIDDYCARS
Al estilo Micro Machines

¡Esperamos que te sean de ayuda!

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

CÓMO... SABER QUIÉN ES EL CRIMINAL DESDE EL NIVEL UNO HASTA EL NIVEL DIEZ



Solid Snake se transforma en todo un detective en los misteriosos niveles de *MGS: VR Missions*. El objetivo de estas misiones consiste en dilucidar qué guardia es el criminal. Si no eres un de esos falsos violinistas que llevan gorra de cazador, este juego puede resultar un auténtico rompecabezas, así que ahí van unos truquillos que te pueden ayudar.

NIVEL UNO
Es pan comido. No cuesta nada de ver, porque camina hacia la cámara. Además, abulta el doble que los demás, así que no habrá problema.

NIVEL DOS
Se trata del tipo que ha perdido el sombrero y parece que lleve un calcetín en su lugar. Está delatadísimo.

NIVEL TRES
Fíjate bien en cada soldado. El asesino es aquel cuyo aliento no deja marca.

NIVEL CUATRO
El asesino ha perdido las gafas. Aleja a cada guardia de su puesto, y el que se de contra la pared al volver es el culpable.

NIVEL CINCO
Te hallas en plena persecución del asesino, pero no intentes darle caza todavía. Mejor que gires a la derecha, tomes la primera calle de la izquierda y avances por el pasadizo que comienza en la esquina superior izquierda del espacio abierto. Se trata de un atajo que te permitirá llegar a la salida antes que los guardias. El asesino es el tipo que sale de la parte inferior de la pantalla.

NIVEL SEIS
Llegó la hora de repartir tortas en este nivel. Derriba a cada uno de los guardias y observa cómo se incorporan. El que no mire a su alrededor al hacerlo, será el culpable.

NIVEL SIETE
Arrástrate en vez de caminar para así no dejar huellas en la nieve. Luego sólo tendrás que seguir las huellas del cuerpo hasta llegar al guardia culpable.

NIVEL OCHO
El Corazón Delatador. El asesino, aterrorizado por su propia culpabilidad, no puede evitar que el corazón le palpite a todo volumen, lo cual acaba delatándole. Acércate a cada guardia en el modo en primera persona y escucha los latidos.

NIVEL NUEVE
Ve a la habitación que hay abajo a la derecha y encontrarás una peluca. No digas ni mú y camina por delante de los guardias. El criminal es el que alza el rifle.

NIVEL DIEZ
Abre de una patada la puerta que hay al final del pasillo. Y ya puestos, prepárate un café, porque lo único que te queda por hacer es esperar a que el tiempo se acabe.



DESTRUCTION DERBY RAW

CÓMO... SEMBRAR EL CAOS SIN QUE SE TE DESHINCHEN LAS RUEDAS

Introduce estos códigos:

REFLECT!
Te dará acceso al circuito del monasterio en ruinas

DAMAGE!
Evitará que te destrocen el coche

NPLAYERS
Te permitirá elegir el número de jugadores contra los que quieres competir

HUMVEE
Introduce el código HUMALL para conducir el humvee

ADEMÁS...
Sobrevivir a la carrera es la mitad de la batalla Intenta evitar los combates excesivos en la última vuelta Recuerda que la parte trasera de tu coche también es un arma estupendaLa mejor manera de conseguir puntos es haciendo girar a los demás cochesEvitar daños es más importante que quedar primero

COOLBOARDERS 4

CÓMO... DAR CON LOS ATAJOS

Molar en la pista cuesta más de lo que tú te crees. Siempre está el listillo de turno que alcanza con facilidad una altitud casi orbital o que consigue más revoluciones por salto que un saltamontes hiperactivo. Pero, no temas, porque aquí tienes unos trucos flipantes...

TODO UN PROFESIONAL
Completa los torneos en primer lugar y desbloquearás estos jugadores.

ACABA EL TORNEO DE VERMONT EN 1ª POSICIÓN
Shaun White, Tricia Byrnes, Noah Salasnek

ACABA EL TORNEO DE COLORADO EN 1ª POSICIÓN
Andrew Crawford, Jasón Brown, Jennie Waara, Chad Otterstrom, Ross Powers

ACABA EL TORNEO DE FRANCIA EN 1ª POSICIÓN
Jim Rippey, Micchele Taggart, Chris Engelsman, JP Walker

ATAJOS
CUEVA SECRETA EN VERMONT (ESTILO PISTA)
Al comienzo, hay tres casas a la derecha. Tras la tercera casa, encontrarás una entrada secreta a la derecha. Deslízate por el tronco para poder acceder a la cueva.

LAS VÍAS DE TREN SECRETAS EN COLORADO (DESCENSO)
Busca una gran curva con nieve polvo_a la izquierda y encontrarás una entrada secreta detrás de los árboles. Deslízate por los raíles y llegarás a la línea de meta cuando salgas del túnel.

CAMINO SECRETO EN JAPÓN (DESCENSO)
Cuando llegues a la bifurcación donde hay un templo sobre una roca, intenta saltar hasta el templo usando la rampa de enfrente y encontrarás un camino secreto en las rocas.

CONTROL DE LA REPETICIÓN
Mantén pulsado R1 o R2 y pulsa ↓ para parar la repetición. Mantén pulsado R1 o R2 y pulsa ← para cámara lenta. Mantén pulsado R1 y R2 y pulsa → para mostrar la repetición de manera más rápida.

Alivio rápido



DRIVER 2
Para acceder al coche secreto de La Habana, ve al túnel subterráneo, luego toma una camino que te lleva hasta la puerta y dirígete a la derecha, donde encontrarás un poste. Si lo empujas, se abrirá la puerta. Ahora recorre la parte subterránea, pero no sigas el camino hasta el agujero. Gira a la derecha dos veces más y sigue el camino. Deberías acabar en una sala con un interruptor. Púlsalo y tendrás el coche.





ALIEN TRILOGY
Para conseguir el modo dios en *Alien Trilogy*, introduce el código 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Además de ser invencible, ahora también dispondrás de todas las armas.

CRASH BANDICOOT
Ve a la contraseña e introduce △, △, △, △, ✕, □, △, △, △, △, □, ✕, △, ○, △, △, △, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕.
Ahora tendrás todas las llaves, todos los diamantes y todos los niveles.

SMACKDOWN 2
Para asegurarte de que el enemigo no te inmoviliza, cerciórate de que tanto tú como tu adversario tenéis una complexión especial reforzada, luego mientras te inmovilice tras realizar una llave especial, mantén pulsados todos los botones de los hombros a



la vez para que su movimiento fulminante resulte totalmente inútil y puedas ganar el partido.

TREASURES OF THE DEEP
Pausa el juego durante la partida y pulsa el código siguiente:
↓, ✕, ←, □, ↑ x2, △ x2, → x2, ○ x2, R1 x4, L1 x4, R2 x4, L2 x4. Así conseguirás acceder a todas las armas.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

CÓMO... LLEGAR AL FINAL SECRETO

Si logras hacerte con las 17 cartas de Brujos y Brujas famosos que aparecen en el juego, te concederán un final secreto. Ya te desvelamos cómo hacerte con todas las cartas pero lo que no te dijimos fue cómo conseguir la última carta, la número 18.

Para ello, DEBERÁS haber recogido antes las 17 cartas restantes del juego. Tras vencer a Lord Voldermort en el último combate, aparecerá Ron y te entregará una carta más para tu colección. Pero primero tendrás que dirigirte hacia la cancha de Quidditch para disputar la final de la Copa Quidditch y ¿adivina quienes son tus contrincantes? Pues sí, esos Slytherin tan escurridizos. A estas alturas ya tendrías que contar con la experiencia suficiente como para que no te costara demasiado derrotarlos. Ahora ya puedes relajarte y disfrutar viendo los créditos. Échale un vistazo a tu colección de cartas y verás que la última carta es ni más ni menos el Sr. Potter.



Cartas sobre la mesa. Completa el libro de la sala de reunión de Gryffindor con las 17 cartas y te harás con la carta adicional de Potter



AREA 51

CÓMO... DAR CON TODOS TUS DISPAROS EN EL BLANCO

Modo Kronomorph
Para convertirte en Kronomorph, simplemente dispara a los tres primeros humanos (o a los tres primeros miembros de STAAR) y a nada más.

Rifle
Para empezar con un rifle pausa el juego y pulsa △, □, △, ←, Select, R1

Invincibilidad
Pausa el juego y pulsa ✕, ○, ○, △, ○, ✕

Mejor Final
Para conseguir el mejor final dispara a todos los paneles que hay en la Nave Nodriza

Peor Final
Para conseguir el peor final, no dispares a ninguno de los paneles que hay en la Nave Nodriza

Zona power-up
Cuando estés fuera, delante del último jefe, verás una zona llena de zombis lanzando barriles. Dispara a todos los barriles que no lancen y conseguirás acceder a una zona secreta llena de power-up

Bebés alienígenas
Después de entrar al edificio desde el helicóptero, dispara a la señal de salida cuando veas un alienígena morado, luego dispara a las tres primeras luces. Esto te permitirá disparar a los bebés alienígenas antes incluso de que se formen

Alivio rápido

EL MAÑANA NUNCA MUERE
Pulsa Select, Select, ○, ○, L1, L1, ○, L1, L1 en el menú principal. Escucharás un pitido. Empieza un nuevo juego y podrás elegir cualquier nivel. O si no, durante el juego, pon pausa e introduce los siguientes códigos...

Para correr más rápido
Select, Select, ○, ○, ○, □, ○, ○
Modo fantasma (para poder atravesar paredes)

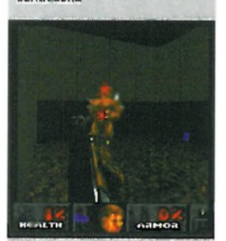
DOOM
Conseguir las armas y la munición de todos los niveles
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa ✕, △, L1, ↑, ↓, R1, ←, ←

Paredes transparentes
L1, R1, L2, R1, →, ↓, ✕, →



Modo dios (invencibilidad)
↓, L2, ○, R1, →, R1, ←, ○

Ir al último nivel del juego
Introduce el código CRMSKZX9Z1 en la pantalla de contraseña



ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

Después de recoger un hechizo de salvación, guarda la partida enseguida y aparecerá otro en el mismo sitio

CRASH TEAM RACING

CÓMO... CONSEGUIR QUE CRASH NO HAGA «¡CRASH!»

Activa la demo de *Spyro 2*
Mantén pulsados L1 + R1 y luego pulsa ↓, ○, △, ← en la pantalla inicial sólo cuando comiences un nuevo juego

Máscaras infinitas
En el menú principal mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Si has introducido el código bien, escucharás un sonido

Fruta Wumpa ilimitada
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ↓, →, →, ↓, ↓ en el menú principal. Un sonido confirmará que el código es el correcto

***Power-up* de invisibilidad**
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ↓, ←, →, ↑, ↓, → en el menú principal

Visualización del contador turbo
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa △, ↓, ↓, ○, ↑ en el menú principal. Un sonido confirmará que el código es el correcto

Álbum de recortes
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →

Carriles adicionales
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa →, →, ←, △, →, ↓, ↓ en el menú principal. Un sonido confirmará que el código es el correcto. Se desbloquearán el carril turbo y tres estadios de batalla adicionales

Copa de la joya roja
Recoge las cuatro monedas rojas en el modo aventura

Copa de la joya verde
Recoge las cuatro monedas verdes en el modo aventura

Copa de la joya azul
Recoge las cuatro monedas azules en el modo aventura

Copa de la joya amarilla
Recoge las cuatro monedas amarillas en el modo aventura

Copa de la joya morada
Recoge las cuatro monedas moradas en el modo aventura

Super turbo pads
△, ←, ←, ○, →

Bombas ilimitadas
△, ←, ↓, →, ↑, △, ←

COOLBOARDERS 4

CÓMO... PASAR DE LA PRIMERA CARRERA SIN ROMPERTE LA CRISMA

Introduce estos códigos en la pantalla inicial:

ICHEAT
Todos los jugadores y tablas

IMSPECIAL
Todas las pistas

Jugar como...

MYSTERY MAN
Completa el torneo de Colorado con Jimmy Hallop. Alguien exclamará «Cool Man» para confirmar que funciona. (Nota: no cuenta si son tus colegas los que gritan)

CRUSTY
Completa el Japan Special Stage con 100%

A BEAR
Bate todos los records de Francia y completa el special stage

NEWHILL
Introduce este código para tener acceso a tu propia pista privada

THE SIMPSONS WRESTLING

CÓMO... REPARTIR TORTAS A LA FAMILIA DE HOMER...

Modo truco
En la pantalla inicial, pulsa ○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para desbloquear la opción bonus match up en el menú principal. Si has introducido el código bien, aparecerán en la parte superior de la pantalla las palabras bonus match up

Bonus ring
Pulsa ○, R2, R1, ○, R2, R1 en la pantalla inicial para desbloquear la cancha Big Ape. Si has introducido el código bien, oirás un sonido

Modo Gran Brazo
Pulsa ○, L1, ○, R1, ○, L2, ○. en la pantalla inicial o después de pausar el juego. Si has introducido el código correctamente, oirás un sonido

Mostrar la fecha de finalización del juego
Pulsa □, ○, L1, R1. en la pantalla inicial o después de pausar el juego. Si has introducido el código correctamente, oirás un sonido

Créditos divertidos
Pulsa ○, L1, ○, L1, ○, R2, ○, R1 en la pantalla inicial. Si has introducido el código correctamente, oirás un sonido. Después, selecciona la opción créditos

Desbloquear al alcalde
Pulsa R1, R1, R1 y luego △ Te preguntarán si lo quieres guardar. Di que sí. La próxima vez que vayas a seleccionar un personaje, aparecerá el alcalde también. Este truco sólo funcionará mientras estés en un combate.

Desbloquear a Rasca y Pica, Kang y Smithers
Completa el juego en los tres modos y desbloquearás una opción que te permite jugar como Rasca y Pica en un nivel, como Kang en otro ¡y como Smithers en otro!

Completa con estilo la sexta entrega de Square



FINAL FANTASY VI

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
MOGOLLÓN DE TIEMPO LIBRE ☑ PODERES MÁGICOS ☑
SENTIDO DEL HUMOR ☑ UN SOMBRERO PUNTIAGUDO ☒

Selección de nivel

La magia y sus múltiples aplicaciones
¡Abracadabra!

La magia constituye una parte integral de todos los juegos de *Final Fantasy*, y la sexta entrega no es una excepción. Dispones de dos tipos de magia: Blanca y Negra.

La magia blanca se usa con fines curativos, y mejora los poderes y las funciones generales no ofensivas. La magia negra se centra sobre todo en atacar y aparece en diversas formas, como Fuego, Relámpago o Veneno. Para usar ambos tipos de magia de manera eficaz, deberás estar familiarizado con los personajes y los enemigos a quienes te enfrentas. Si usas Bolt contra un enemigo de elemento relámpago, curarás al enemigo en vez de hacerle daño. Sin embargo, si usas el elemento contrario al enemigo, obtendrás un efecto perjudicial mucho mayor. Los enemigos de Hielo son propensos al Fuego, los enemigos No-muertos se debilitan ante hechizos creadores de vida, como Cure y demás.





¡A jugaaaar!
Aprovecha al máximo tus capacidades naturales



TOMA NOTA

¿Novedades?
La nueva versión de FFVI que Square ha lanzado al mercado incluye nuevas secuencias de vídeo generadas por ordenador. Disfrutarás de una de estas escenas nada más empezar el juego, pero te encontrarás muchas más a lo largo de la aventura.

TRUCOS PRE-MÁGICOS

Cuando empieces a jugar a *Final Fantasy VI* te darás cuenta de que muchos de tus personajes no pueden usar la magia. Antes de que aprendan a usarla , lo que ocurre en el juego más adelante , tendrás que confiar en tus habilidades en otros ámbitos. Aquí tienes algunos de los poderes no-mágicos que puedes usar...



EDGAR

Edgar dispone de un poder no-mágico llamado Tools que le permite usar armas proyectiles. Esto puede resultar muy útil cuando se encuentra inmerso en una gran pelea, ya que la mayoría de sus herramientas atacarán a muchos enemigos. El AutoCrossbow es muy eficaz al principio, ya que es potente y provocará daños importantes a los enemigos.



LOCKE

Locke dispone de un poder llamado Steal que le permite quedarse con sus objetos. Aunque sacrifica su ataque en esa ronda, pero puede resultar muy útil recoger objetos si no tienes demasiados GPs (puntos de oro). Además, algunos enemigos van equipados con objetos que no se encuentran en las tiendas.



SABIN

Sabin es uno de los personajes con mayor poder de ataque físico que hay en el juego, y su técnica Blitz puede dejar al enemigo totalmente destrozado. La primera técnica que encontrarás es Pummel, y puede restar unos 250HPs de una sola vez.

El código que has de usar para Pummel es ←→←



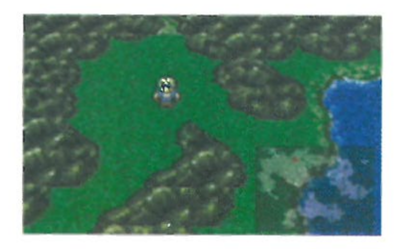
GAU

Es fantástico contar en tu grupo con un personaje como Gau, dada su capacidad para aprender ataques. Tiene el poder de Rage que, al activarlo, te permite elegir a un enemigo de su repertorio y poner a trabajar a Gau. A partir de entonces usará el mismo ataque durante el resto de la pelea.

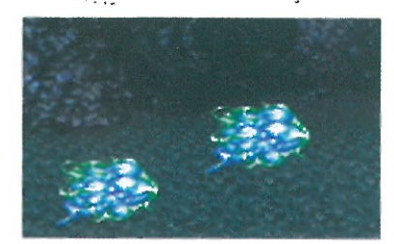
Consejos generales
Una guía rápida de referencia

Pelea
No te compliques

A no ser que tengas mucha prisa, intenta luchar contra los diferentes monstruos que te vayas encontrando al azar. En tu paseo por el mapa, te toparás con muchos enemigos y es mucho mejor que te enfrentes a ellos, les robes lo que tengan y te lleves sus puntos, que darte el piro.



Sigue peleando
Insiste
Aunque tengas que escapar, sigue atacando. Pero no te dediques simplemente a aguantar los botones laterales y olvidarte de la pelea, porque puede que la ganes antes de que el juego te permita escapar. Los EPs y los GPs son mucho más valiosos que el tiempo.



Roba
Y cosecha frutos

Cuando cuentes en tu equipo con el cazador de tesoros, usa su capacidad de robar al máximo. Robarle al enemigo es una manera genial de recoger objetos y GPs. Si ves que tienes demasiados objetos de un tipo, puedes ir a una tienda y venderlos. A no ser que estés en peligro y necesites que Locke pelee, deberías usar el Robo para la mayoría de los enemigos.

Cura
Mantén bien altos los HPs

Cuando pelees, usa los objetos para curar a los personajes y cuando no pelees, usa la magia. Es mucho más fácil recuperar MPs tomándote un descanso en un hostal que usar un objeto para que te devuelva los poderes mágicos. Al pelear, deberías usar los MPs para atacar y para curar sólo cuando sea estrictamente necesario.

Formaciones
Tácticas de pelea eficaces

Sitúa a los personajes de ataque en primera línea y deja a los personajes de defensa o personajes que usan la magia en la retaguardia. La defensa es mayor en la parte trasera, y atacar desde primera línea causa más daño que hacerlo desde la retaguardia. Decide cuáles son los personajes más fuertes y sitúalos delante, dejando atrás a los más débiles. Si necesitas usar un personaje en particular sólo para curar, estos personajes tendrán que quedarse atrás para protegerlo. Si tienes un personaje al que le gusta atacar constantemente, deberían situarse delante para desarrollar al máximo su poder.

Duerme
Recuperación casi gratuita

Descansa donde y cuando puedas y mantendrás elevados los HPs y MPs de los personajes, además de reducir la cantidad de Tónicos, Pociones y otros complejos revitalizantes que utilices. Cuando estás en una ciudad, es mejor ir a un hostal que malgastar una Tienda de campaña en el mapa, además de resultar más barato.

Conversa
Recoge información

Trata de hablar con todo aquel que veas más de una vez. Algunos personajes disponen de más información de la que son capaces de dar en un principio, y la única manera de que suelten lo que saben es hablando con ellos una segunda vez. Cuando un personaje repita lo primero que te haya dicho, puedes estar seguro de que ya le has exprimido todo lo que sabía.



Sé avaro
Guarda todo lo que puedas necesitar

Recoger objetos revitalizantes como Poción, Tónico o Yodo te ayudará en el futuro. Si necesitas algo de pasta y vas a vender parte de tus pertenencias, intenta vender siempre este tipo de objetos en última instancia. Cuando compres equipo nuevo, como armas o armaduras, vende el viejo equipo en la tienda para que puedas recuperar algunos GPs.



Magicite
Se puede usar y abusar de los Espers

La fuente de poderes mágicos de los personajes, aparte de los que han nacido con ellos o los que los han aprendido (como Terra, Celes y los Guerreros Mage), es Magicite, o lo que queda de un Esper. Con ellos dispondrás de un potente ataque Esper y de la capacidad de aprender magia. ¡Cuanto más tiempo mantengas el Esper, más hechizos podrás aprender!

Parte secreta
Menú de opciones adicionales

Cuando venzas a Ultros por segunda vez (en la ópera), te encontrarás con Setzer. Después de encontrarlo, te llevará en su zepelín. Guarda el juego nada más aterrizar y tendrás acceso a una nueva característica cuando vuelvas a cargar un juego. ¡La característica se llama BONUS!

MP	1120
EXP	7550
GP	0
Speed	50
Att	20
Def	1
Evade	0
M-Att	10
M-Def	1
M-Evd	0

ELEMENT
None.
Weakness



Las partes más difíciles

Cómo superar el Mundo del Equilibrio

En un juego tan enorme, también tendrá que haber partes que te hagan tirarte de los pelos. Se trate tanto de enemigos como de puzzles, tendrás que usar el coco para solucionar cada problema. O si lo prefieres, para prevenir una alopecia precoz, puedes echar un vistazo a nuestra guía, porque hemos optado por darte alguna idea.



Pasapalabra. Imagínate lo que es birlar el conocimiento de donde sea para progresar



Regalitos la mar de útiles. Busca por el castillo los objetos que tanto necesitas en este nivel

El Castillo de Fígaro

No pierdas tiempo merodeando

No es que sea una parte especialmente complicada, pero la verdad es que puede resultar bastante frustrante no saber hacia dónde ir cuando no te dan instrucciones específicas. Bastante al principio del juego llegarás a Fígaro, que se halla en medio del desierto. Una vez hayas conocido al rey y conversado con él, y te hayas dado un garbeo por el castillo— encontrarás un Phoenix Down, un Tónico, un Soft y un Antídoto esparcidos por ahí — tendrás que encontrar el siguiente elemento que te permita continuar.

Sal de la sala del trono y utiliza la puerta de la izquierda, que te conducirá a los dormitorios. Usa las escaleras que aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla para abandonar el edificio principal del castillo por una de las puertas laterales. Camina por la arena hacia la izquierda, pero no vayas abajo, porque si no volverás al mapa.

Sigue por la izquierda hasta llegar a un edificio parecido, pero más pequeño. Se trata del ala oeste del castillo, que es donde quieres estar. Si quieres visitar el ala este, sigue las mismas pautas desde la sala del trono, pero ve hacia la derecha, en vez de ir hacia la izquierda. Lo cierto es que en el ala este no hay mucho que ver. Cruza la puerta que hay en la parte delantera del edificio del ala oeste y habla con la Matrona que aparece en el lado izquierdo. Esto hará que la historia continúe.

Vargas contra Sabin

El primer enemigo duro de pelar



Cuando te encuentres con Vargas en Mt Kolts, tendrás que derrotarlo para poder continuar. En la primera etapa, Edgar, Locke y Terra se enfrentarán a dos Ipooh.

Haz que Terra ataque con Fuego mientras Locke pelea. Edgar debería usar el AutoCrossbow y tras unas cuantas tandas los Ipooh deberían quedar destruidos.

El siguiente es Vargas. Una vez más, haz que Terra use el Fuego, ya que es su modo de ataque más potente. Locke debería pelear, y si necesitas usar algún objeto para curar o cosas por el estilo, deja que sea Locke quien lo haga, ya que sus ataques son los más flojos de los tres personajes. Edgar debería usar su BioBlaster (si es que lo tienes), porque así puede dañar considerablemente a Vargas cada vez que entre en contacto con él. Si no lo tienes, usa el AutoCrossbow en su lugar.

Si sobrevives a todo esto, aparecerá Sabin para enfrentarse a Vargas. Deberías atacar sin parar usando la orden de Pelear, pero asegúrate de mantener los HPs por encima de 130 usando Pociones y Tónicos, ya que el ataque Gale Cut de Vargas puede acabar contigo si no gozas de buena salud. Un poco después, te indicarán cómo usar la técnica Blitz. Al seleccionar Blitz en el menú, el cursor aparecerá encima de Sabin. Entonces deberías pulsar ←→← y luego ⊗. Esto activará la orden Pummel. Una vez completes esto, habrás acabado con Vargas.





La historia interminable. Puede que acabes con Vargas y Sabin, pero esto es sólo el principio



Al hoyo. Sí, es necesario entrar en lugares tan chungos



Ultros

Con ocho... ¡sobra!


Más duro de lo que parece. Para ser un calamar, Ultros resulta bastante duro







Cuidadín. Ojo, que el ataque tentacular de Ultros es poca broma



Después de bajar por las cascadas del río Lete, te encontrarás con un enemigo en forma de bestia marina. En principio no parece ser una tarea especialmente complicada, pero ten en cuenta que el Ataque Tentacular de Ultros puede restar casi 300 HPs de todos tus personajes. Para acabar con el pulpo, haz que Terra use el Fuego cada vez que sea su turno. Edgar debería usar el AutoCrossbow y Sabin, las técnicas Blitz. Banon tiene el poder de curar a todos los personajes de una sola vez, así que úsalo siempre que puedas.

Si necesitas revivir a un personaje (a excepción de Banon, porque si éste cae, se acaba el juego), usa a Locke para que lance un Phoenix Down—mientras los demás siguen atacando y curando.

Bastará con un toque de Tentáculo para que Banon muera, así que si has elegido True Knight—en el Returner's Hideout, deberías ponérselo al personaje más fuerte antes de que empiece la batalla. Así será el True Knight quien la palme, y no Banon. Pero deberás revivir a True Knight de inmediato, porque si se vuelve a usar el Tentáculo no habrá nadie para proteger a Banon.

El enemigo cuenta con unos 3.000 HPs, así que la batalla será dura, y puede que tengas que tomar muchas decisiones, como elegir entre atacar o usar un objeto, lanzar un hechizo o revivir a un personaje. Así que también hay que darle al



Habitación en el hospital

Ve a los hostales después de salvar a Shadow para ver flash-backs de



Bajo el mar

Algo más que sol y algas

Una vez hayas dado con Gau y ya forme parte de tu grupo, habrás llegado a la Montaña Creciente. En el agua, te toparás con Anguiform, un tipo pero que muy malo. ¡Cuidado! Si forma parte de un grupo de enemigos, asegúrate de enfrentarte primero a Anguiform. Usa el Pummel, de Sabin, y el ataque Rage TekArmour, de Gau. El Swdtech del nivel 3, de Cyan, no causa demasiado impacto en Anguiform, y sólo le resta cerca de 150 HPs, así que intenta usar su Retort del nivel 2. Si es capaz de resistir y atacar, entonces realizará un potente contraataque. Asegúrate de que tu equipo mantiene los HPs al menos por encima de 250, ya que el ataque Aqua Rake resta 200 HPS de cada personaje de una sola vez.

Todas las peleas bajo el mar son forzadas, y no ocurren de manera aleatoria como las peleas en el mapa. Tarde o temprano tendrás que vértelas con el Anguiform y si lo derrotas, aumentará tu EP, tus HPs y te harás con uno o dos objetos. Intenta curar a tus personajes con Tónicos, ya que son más fáciles de encontrar y resultan más baratos. Las Pociones resultarán más adecuadas cuando los personajes estén por debajo de los 100 HPs, ya que les hará recobrar la salud casi al máximo, pero los Tónicos deberían utilizarse antes, precisamente para evitar que lleguen a niveles tan bajos de HPs. Si el Anguiform usa un ataque cañero mientras tú estabas esperando a que bajara el nivel de HPs lo suficiente como para justificar el uso de una Poción, entonces eres hombre muerto. Haz que Gau lance los objetos mientras su contador de pelea se recupera más rápido que el de Sabin o el de Cyan.



Todo un portento. Contar con Gau es la clave para vencer a Anguiform





Azul. Las peleas bajo el mar no ocurren por azar

Fuego al Gobbler

Usa ataques de Fuego contra los Gobblers para causar el máximo daño





Fígaro Sur
Juega a los disfraces

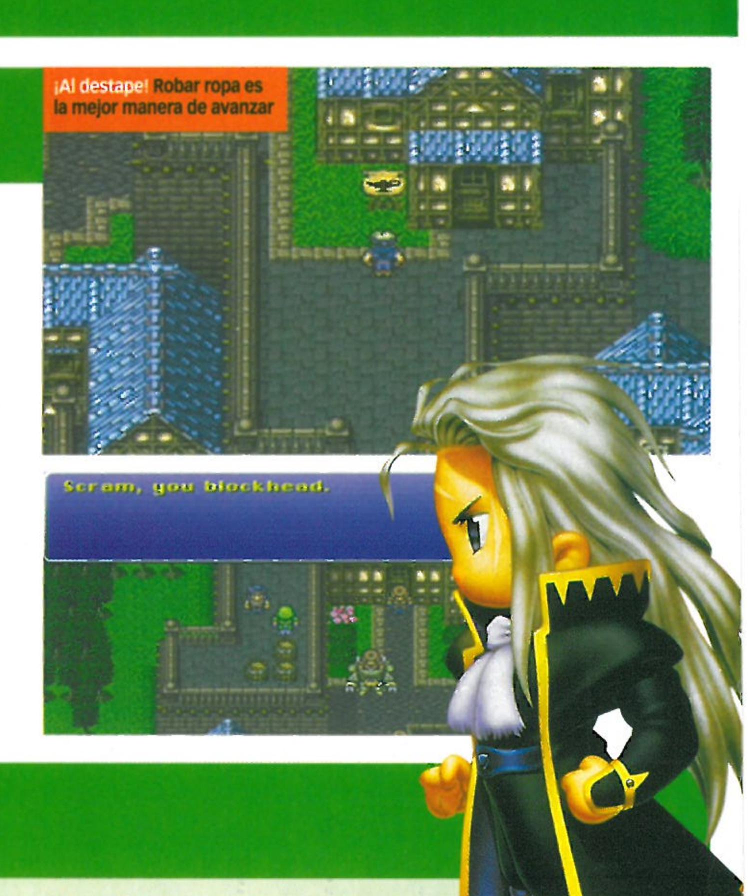
Cuando elijas jugar en el escenario de Locke, aparecerás en Fígaro Sur con el objetivo de escapar. El lugar está repleto de guardias, así que tendrás que hacer gala de tu sigilo para salir de allí. Dirígete a la tienda de objetos y habla con el Mercader que hay al lado del reloj. Te enzarzarás en una pelea con él, y amenazarás con reventarle los pulmones (cómo mola), ¡pero no lo mates! Sus ataques se traducen en números de una cifra, así que no hay de qué preocuparse.

Usa la orden de Steal para quitarle la ropa y disfrazarte con ella. Hecho esto, el Mercader se dará el piro. No veas la vergüenza que se pasa peleando en pelotas. Luego, dirígete a la parte alta de la ciudad y bordéala por el lado izquierdo. Al final te encontrarás con un guardia verde con quien debes conversar y después, pelear. Entonces podrás usar tu poder para Steal, y así le quitas la ropa y te disfrazas de soldado imperial. Después, dirígete al hostal donde te espera otro mercader para la siguiente pelea.

El reto aquí consiste en encontrar al Mercader, ya que hay dos de ellos en el edificio. El que tú buscas es el que está escondido en el sótano (sigue por las escaleras de la derecha que hay en la entrada del café) y no el que está en la habitación del hostal. Pelea contra él, róbale la ropa y la sidra y haz que hable. Luego, habla con el chaval que hay abajo y dale la contraseña Courage.


Bonus Monstruo

En el menú BONUS aparece la lista de los puntos débiles de los monstruos.



¡Al destape! Robar ropa es la mejor manera de avanzar

Cuevas de seguridad
Sigue la luz



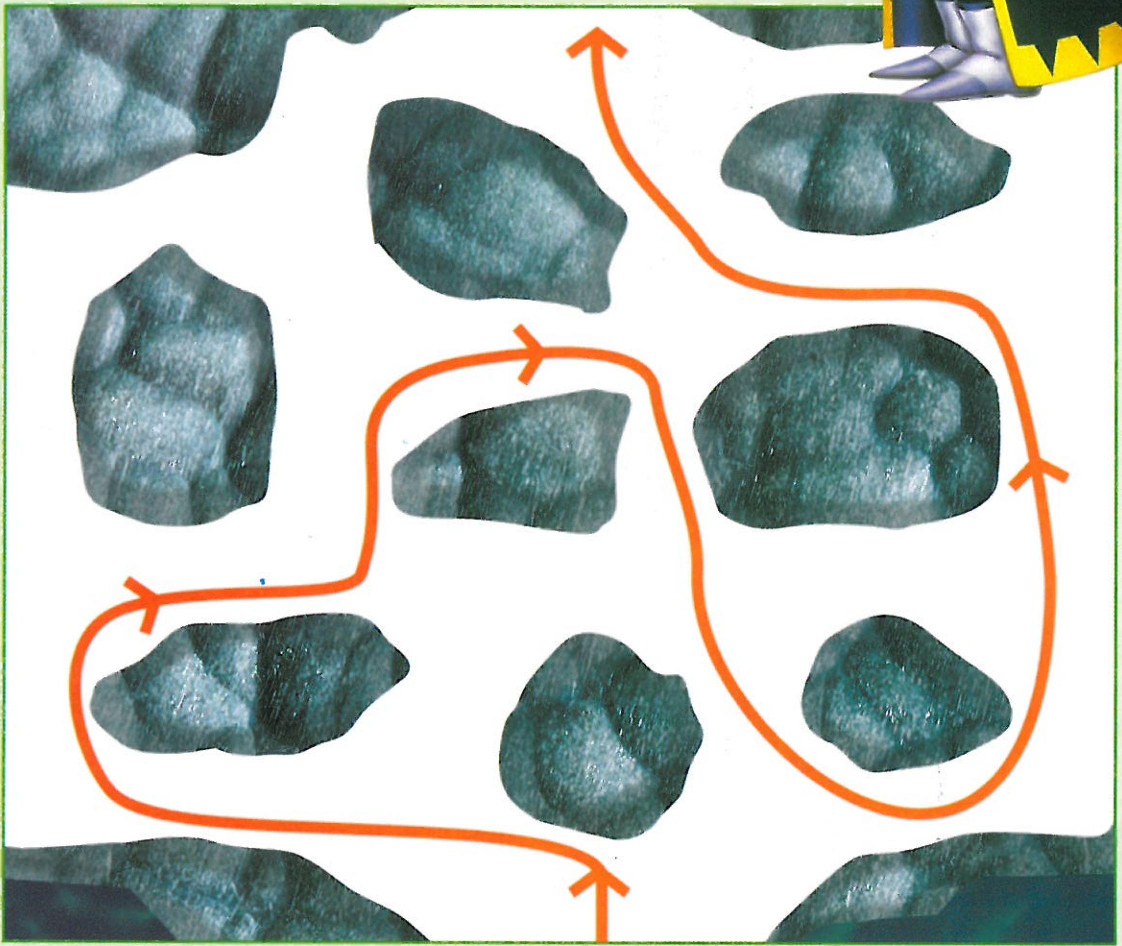
Cuando juegues en el escenario de Banon y estés viajando por las cuevas de Narshe, acabarás en una cueva donde para avanzar tendrás que seguir la estela de una luz brillante. Éste es el camino que seguir.



Sigue la luz. Guíate por nuestro mapa para poder conseguir tu propia revelación

A flote

En el Continente Flotante, no devuelvas el Zepelín



Kefka
La batalla del Esper

Cuando llegues a la montaña donde se esconde el Esper, tendrás que enfrentarte al ejército de Kefka y luego al propio Kefka. Tendréis que dividiros en tres grupos para enfrentaros al ejército; el grupo que llegue primero hasta Kefka, acabará con él.

Habrá dos grupos de dos y uno de tres, así que asegúrate de que Locke va en el grupo de tres, ya que aunque no es demasiado poderoso puedes usarlo para lanzar objetos. Ponlo con Terra y Cyan. Pon juntos a Edgar y a Celes, ya que ambos tienen ataques a blancos múltiples, y Celes puede curarlos a los dos a la vez con Cure. Gau y Sabin trabajan bien en equipo, ya que Sabin dispone de su potente Pummel y Gau es un personaje versátil y fácil de controlar. Sólo has de elegir un tipo de ataque y él lo usará durante toda la pelea. Sin embargo, la defensa de Gau es muy pobre, así que morirá con frecuencia en la pelea. Usa únicamente un Phoenix Down cuando te enfrentes a un solo enemigo, ya que si hay más de uno pueden matar a Gau nada más resucite.

Locke, Terra y Cyan deberían ir a por Kefka. Justo antes de llegar, ve al inventario y cura a todos tus personajes, pon al máximo los MPs de Terra y equipa a cada personaje con Optimum. Al luchar contra Kefka, Cyan debería usar su ¡SwdTech Retort de nivel 2! Locke debería pelear y usar objetos cuando sea necesario, y Terra debería usar la magia para curar o bien al grupo, o bien a cada personaje por separado.






Forma equipos. Crear los equipos adecuados será clave



A por los Ninjas
Es imposible escapar a las batallas con los Ninjas

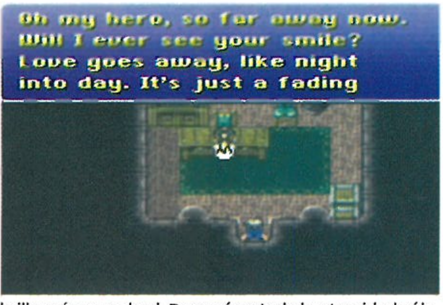
La Ópera
Apréndete la partitura

Cuando llegues a la Ópera, tendrás que recordar la letra de una ópera para que Celes quede creíble en el papel de María. Si eres de los que tiene buena memoria, aquí te pasamos lo que está escrito en la partitura. Lo único que tendrás que hacer será recitarlo cuando llegue el momento:

Escena Primera
Oh, mi héroe, estás tan lejos ahora. ¿Volveré a ver tu sonrisa? El amor desaparece, como la noche en el día. Es sólo un sueño que se desvanece...

Yo soy la oscuridad; tú, las estrellas. Nuestro amor brilla más que el sol. Para mí en toda la eternidad sólo existes tú, mi elegido...





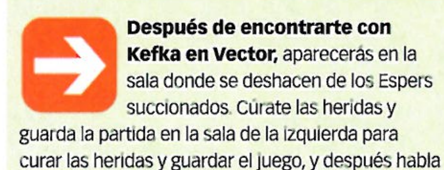
¿Debo olvidarte? ¿Nuestra solemne promesa? ¿Sustituirá el otoño a la primavera? ¿Qué debo hacer? Estoy perdida sin ti. ¡Háblame una vez más! [Ahora recoges las flores. Sube por las escaleras hasta el balcón que hay en la parte superior del castillo. Alza las flores a las estrellas. Date prisa, porque en seguida empezará la Escena Segunda: el Impresario]

Cuando aparezca Draco, tendrás que perseguirlo hasta que se convierta en unas flores. Recoge las flores, sube las dos escaleras y camina hasta el final del balcón para continuar con la ópera.


Momento FMV. Aquí tienes una de las nuevas secuencias de vídeo

Fuera de Zozo
Al abandonar Zozo, lleva contigo a cuatro personajes

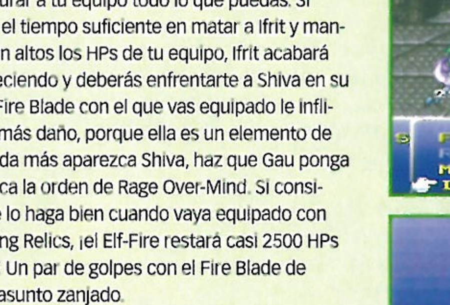
Fuego y Hielo
Somete a los Espers a golpes



Después de encontrarte con Kefka en Vector, aparecerás en la sala donde se deshacen de los Espers succionados. Cúrate las heridas y guarda la partida en la sala de la izquierda para curar las heridas y guardar el juego, y después habla con Ifrit.

Para acabar rápido con estos enemigos, necesitarás tener en tu grupo a Gau, y debería haber aprendido Over-Mind y llevar equipados dos Earring Relics. Locke debería ir equipado con el Fire-Blade. Al pelear contra Ifrit, usa la orden de Fight, porque vale la pena, aunque con Locke contribuya a curar un poco a Ifrit. Si tienes a Celes, usa su magia de Hielo. Si Gau está en tu grupo, no uses su orden de Rage —hasta que Ifrit se haya ido. En vez de ello, intenta curar a tu equipo todo lo que puedas. Si inviertes el tiempo suficiente en matar a Ifrit y mantener bien altos los HPs de tu equipo, Ifrit acabará desapareciendo y deberás enfrentarte a Shiva en su lugar. El Fire Blade con el que vas equipado le infligirá aún más daño, porque ella es un elemento de Hielo. Nada más aparezca Shiva, haz que Gau ponga en práctica la orden de Rage Over-Mind. Si consigues que lo haga bien cuando vaya equipado con dos Earring Relics, ¡el Elf-Fire restará casi 2500 HPs de Shiva! Un par de golpes con el Fire Blade de Locke, y asunto zanjado.

Cuando la pelea haya terminado, recoge la Magicite que Ifrit y Shiva han sido tan amables de dejarte para curar tus heridas y vuelve a guardar el juego en la sala que hay arriba a la izquierda.

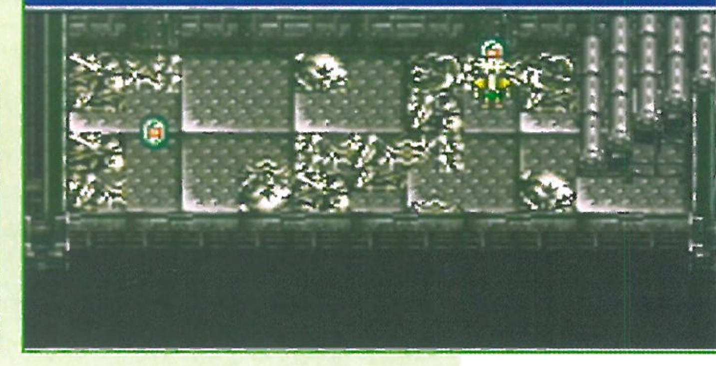






Si te encuentras con los Ings, mejor salir por patas









Enemigo robótico
Número 24 es un chico malo y cambiante

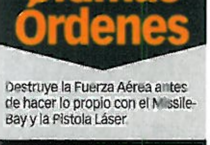


Poco después de la pelea con Ifrit y Shiva te toparás con un robot agresivo llamado Número 24 que te obstruye el paso.

El equipo constituye la clave en esta pelea. Número 24 dispone de un poder mágico llamado WallChange y, al usarlo, cambia el punto débil del enemigo. Necesitarás una buena variedad de ataques para vencer, así que equipa al elemento de ataque mágico que tienes con un elemento de Esper distinto, y si tienes equipada un arma elemental, asegúrate de que es diferente al Esper y a la magia que también puede que tengas. Así tendrás a mano una gran variedad de elementos y ya no importará tanto cuál sea el punto débil del enemigo. Cuando pelees contra Número 24, utiliza Scan cada vez que él use Wall-Change, para averiguar cuál es su punto débil, y aplica tus ataques según convenga. Cuando se muestre débil ante uno de los elementos particularmente potentes de tu ataque, usa Silencio (Mute) o Imp para impedir que vuelva a usar el WallChange (sólo puede lanzar dos hechizos cuando está en forma Imp, y se trata en ambos casos de hechizos de recuperación). Una manera genial de acabar con él,es contar con Gau en tu grupo y hacer que tenga Over-Mind en su repertorio de Rage. Cuando Número 24 pase a ser sensible al Fuego, usa Over-Mind para contemplar su patética forma de morir.

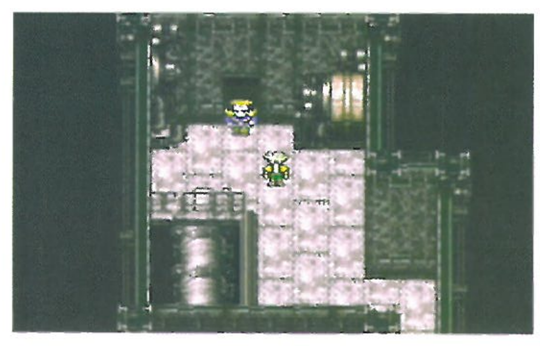
O si no, puedes usar el Brawler, que causará constantemente unos daños de cerca de 700 HPs con el ataque de Piedra. Si no cuentas con Gau en tu grupo, o Número 24 no se vuelve sensible al Fuego, espera hasta que se vuelva sensible al Hielo, ya que Celes podrá usar su Magia de Hielo. Usa al resto de los personajes para curar al personaje con el ataque más potente, y asegúrate de no atacar con un elemento opuesto al elemento al que Número 24 es sensible, o si no lo curarás.

Tampoco te olvides de usar los Espers, sobre todo cuando el enemigo no pueda lanzar hechizos. Cuando sea sensible al elemento en el que tienes un Esper, ¡dale caña!



Destruye la Fuerza Aérea antes de hacer lo propio con el Missile-Bay y la Pistola Láser.









Emperador Gestahl
Una charla y una taza de té



Cuando regreses a Vector y visites al emperador, tendrás que conversar con él. El resultado dependerá de las respuestas que elijas. Aquí te ofrecemos cómo obtener el mejor resultado:

Cuando te pregunte por qué quieres brindar, le dices: «Por nuestras ciudades natales (*to our hometowns*)».
Cuando te pregunte sobre el destino de Kefka, le contestas: «Que se quede en la cárcel (*leave him in jail*)».
A la disculpa de Doma, responde: «Eso era imperdonable (*that was inexcusable*)».
Cuando te pregunte por Celes, contesta: «¡Celes es de los nuestros! (*Celes is one of us*)»

Recuerda qué pregunta eliges hacerle a Gestahl.

Cuando te pregunte por los Espers, responde: «Sí, los Espers se han pasado (*Yes, the Espers have gone too far*)».

Recuérdale a Gestahl la pregunta que le habías hecho antes.

Cuando te pida que descanses, dile que no, gracias, y sigue hablando.
Cuando te pregunte qué es lo que quieres oír, respóndele: «Que tu guerra por fin ha terminado (*that your war is truly over*)».
Cuando te pregunte si acompañarás a Gestahl, contesta: «Sí (*Yes*)».

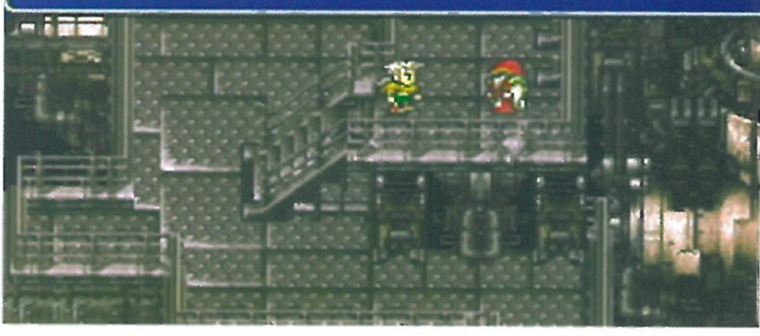
Cuando te vayas, si has conseguido hablar con todos los soldados que había disponibles antes de la cena, te avisarán de la liberación de Fígaro Sur y Doma. Según cómo haya ido tu conversación con Gestahl, puede que se abra la sala de stock y consigas el Tintinabar Relic y el Charm Bangle Relic, pero lo más normal es que esto no lo consigas hasta algo más adelante.

Equipamiento rápido

Equípate el Bismark Esper nada más conseguirlo



The Emperor's expecting you.
This way...





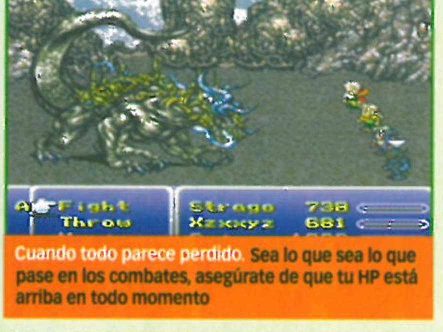


El arma Atma
Al final del Mundo del equilibrio

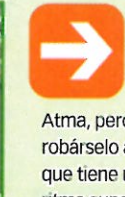


Hielo contra el Fuego

Usa un Ice Rod contra el FireEa-



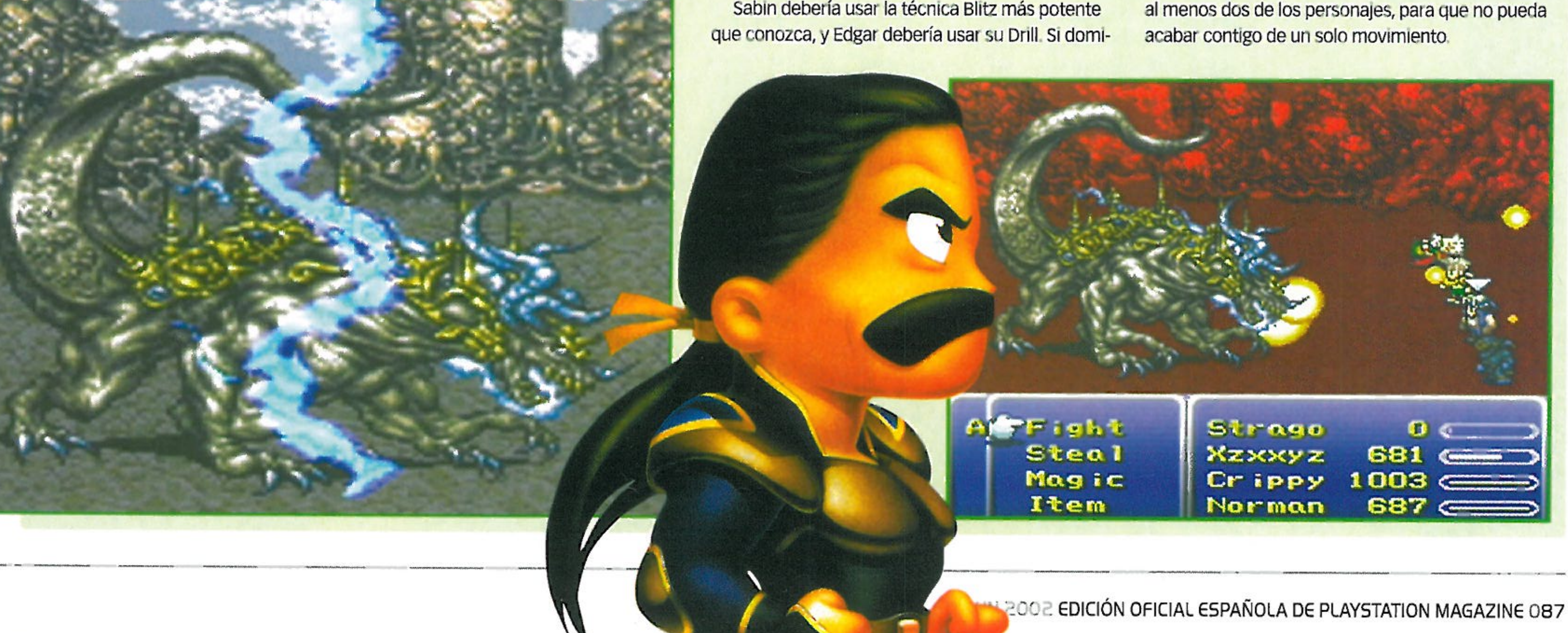
Cuando todo parece perdido. Sea lo que sea lo que pase en los combates, asegúrate de que tu HP está arriba en todo momento



Hacia el final, te toparás con un enemigo megaviolento llamado Atma, que es tan viejo como el Cosmos. Ya deberías haber recogido el equipo del Arma Atma, pero si todavía no lo tienes, Locke puede robárselo al enemigo. Es un hueso duro de roer, porque tiene unos ataques muy potentes y seguir su ritmo supone toda una molestia, ya que verás cómo pierdes turnos simplemente para mantener un número razonable de HPs. Gau nunca falla al usar su técnica de Rage Over-Mind, pero asegúrate de vigilarlo, porque no lo podrás curar con hechizos curativos ni objetos.

Sabin debería usar la técnica Blitz más potente que conozca, y Edgar debería usar su Drill. Si dominas el Ice2, éste será el hechizo que tendrás que lanzar, y si no Fire2 es casi tan bueno.

Atma no tiene puntos débiles, porque no tiene ningún elemento. Esto puede ser bueno (así no te tendrás que preocupartepor si lo curas de manera accidental), o malo (ya que no hay ningún ataque bestial que puedas usar para reducirlo). Lleva cuidado con su ataque Flare. Si lo utiliza, deberás recurrir a un Phoenix Down a no ser que tu personaje ya esté por encima de los 1000 HPs. El ataque Terremoto de Atma también tiene un efecto devastador, ya que puede restar hasta 500 HPs de cada personaje. Asegúrate de mantener bien altos los HPs de al menos dos de los personajes, para que no pueda acabar contigo de un solo movimiento.



Se acabó eso de esconderse detrás del sofá: *PSMag* pone fin a todos tus miedos



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Selección de nivel



PARA ESTA CLASE MAGISTRAL, NECESITARÁS:
UN ARSENAL PERSONALIZADO ✓ UNA LINTERNA POTENTE ✓
UNA MUDA DE ROPA INTERIOR ✓ MIEDO A LA OSCURIDAD ✗

¿Quién teme a la oscuridad?
Estás solo. Y no hace sol

Tras un terrible accidente aéreo, Edward Carnby y Aline Cedrac se encuentran atrapados en la misteriosa Shadow Island. Por si esto fuera poco, los psicóticos habitantes de la isla se han propuesto que la oscuridad reine en el mundo, y aparecen demonios por doquier dispuestos a lo que sea con tal de apagar vuestras luces. De por vida. Mientras te encuentres en la isla, debes buscar pistas y resolver los puzzles que te permitan arruinar los planes del malvado Alan Morton. Su familia lleva años dedicada a la investigación y a los experimentos biológicos sobre los poderes de la oscuridad, y por fin Alan ha descubierto las Puertas de la Oscuridad. Tras dicha cancela se halla el reino del que provienen las criaturas más siniestras de la isla. Con la ayuda de Aline y un indio profético, Edenshaw, debes cerrar estas puertas. Pero primero debes llegar hasta ellas. Con esta guía, resolver los puzzles más complicados y derrotar a las bestias más bestiales será pan comido. Y, por supuesto, no te pierdas el enfrentamiento final en las profundidades del Mundo de la Oscuridad.


Hombre de negro. Eddy, nuestro héroe, se parece un montón a David Bustamante.

Balas escasas
Reserva munición o lo tienes mal

Carnby dispone de un arsenal impresionante, pero eso no quiere decir que puedas disparar alegremente. Al empezar vas armado con un revólver de 12 cámaras que dispara dos balazos a la vez. Si bien el daño que inflige a los demoníacos enemigos es doble, también gasta dos veces más munición. Del mismo modo, la portentosa escopeta de triple cañón dispara tres cartuchos a la vez. No pierdas de vista la munición que hay repartida por ahí y los cristales cargadores de batería. Hay pocos, y los vas a necesitar todos. Procura apuntar con precisión mediante , y raciona bien la munición si no quieres acabar la aventura antes de tiempo.




Criaturas de pesadilla. Afina esa puntería.

Se va a armar
Dispara primero, pregunta después.

Para matar a algunos monstruos vas a necesitar la artillería pesada. Un Photosaurus o un Destripador Nocturno sólo sucumben a la potencia de un lanzacohetes. Sin embargo, bastan un par de ráfagas de escopeta para liquidar a los Perros de la Oscuridad o a los Híbridos. El revólver, si bien de poco sirve contra las criaturas más corpulentas, va de perlas para exterminar a los bichos menos voluminosos, tales como los Luxrats o los Arachnocides. En la parte final, el Cañón de Plasma y la Pistola de Rayos acabarán con cualquier engendro en un santiamén. Pero si quieres asistir a unos fuegos artificiales que ni en las fallas valencianas, prueba con el Púlsar Fotoeléctrico. Agotará gran parte de tu energía, pero no dejará títere con cabeza.







El iluminado
Sé un chico con chispa, y utiliza la linterna



Una de las mejores armas a tu disposición es la linterna. No la apagues en ningún momento ya que sin ella estás acabado. Si utilizas la radio (R2), procura volver a encender la linterna en cuanto acabes: para ello, pulsa ◎. Aparte de ver con mayor claridad, podrás dañar a algunos enemigos. Te enfrentas a criaturas de la oscuridad, de modo que intentarán huir de la luz, y tú podrás aprovechar bien para liquidarlas, bien para salir por piernas. Busca los objetos que brillan o reflejan la luz de tu linterna, ya que son esenciales para completar la aventura. Gracias a ellos descubrirás palancas, interruptores, pistas y, por supuesto, armas y munición. Abre bien los ojos.



Atención médica
¿Estás herido? Pues sigue leyendo

Por muy duro que creas ser, tarde o temprano verás mermado tu estado de salud. Menos mal que la isla se halla repleta de botiquines. No esperes a que el estado de tu energía esté en rojo para utilizarlos, ya que si un grupo de enemigos te ataca por sorpresa, no te va a dar tiempo. También puedes recuperar fuerzas con el fluido sanador que mana de las fuentes de verde luminoso del Mundo de la Oscuridad. Sin embargo, no creas que vas a encontrar una a cada paso.





Lee y aprende
La lectura siempre es recomendable

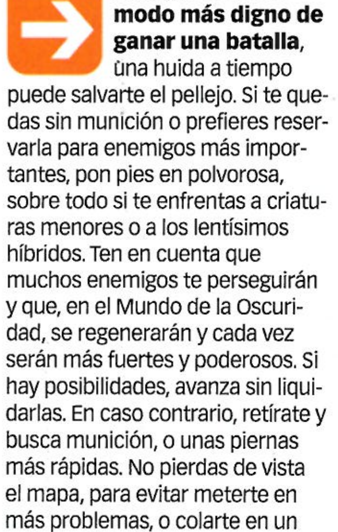


ARE SO CRUDE. MAN IS SO VAIN! GRANDPA LEFT ME A LETTER AND HALF A PHOTO OF US IN FRONT OF THE GATE. I CAN'T EVEN REMEMBER WHEN HE TOOK IT. THERE'S A NUMBER WRITTEN ON THE BACK. BUT I CAN'T DO ANYTHING WITH IT. IT'S NOT THE CODE OF THE CONTROL BOARD IN THE LIBRARY.

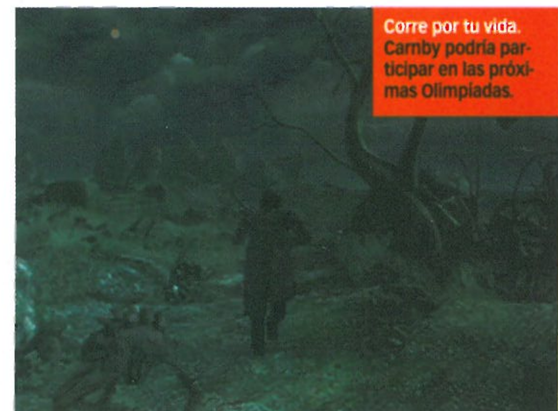
Lectura vital. No dejes de leer ni una sola de las notas.

A lo largo de tu camino encontrarás un montón de libros, diarios y cartas que debes leer de todas todas. En ellas hallarás mucha información sobre el argumento del juego y, sobre todo, trucos de vital importancia. Las pistas más relevantes aparecen escritas con tinta roja, y si no las encuentras no podrás resolver algunos puzzles. Cuando las hayas recogido, revísalas en la pantalla de inventario.

Corre como el viento
¿Te has quedado sin balas? Cálzate las deportivas



Aunque no es el modo más digno de ganar una batalla, una huida a tiempo puede salvarte el pellejo. Si te quedas sin munición o prefieres reservarla para enemigos más importantes, pon pies en polvorosa, sobre todo si te enfrentas a criaturas menores o a los lentísimos híbridos. Ten en cuenta que muchos enemigos te perseguirán y que, en el Mundo de la Oscuridad, se regenerarán y cada vez serán más fuertes y poderosos. Si hay posibilidades, avanza sin liquidarlas. En caso contrario, retírate y busca munición, o unas piernas más rápidas. No pierdas de vista el mapa, para evitar meterte en más problemas, o colarte en un callejón sin salida.



Corre por tu vida. Carnby podría participar en las próximas Olimpiadas.







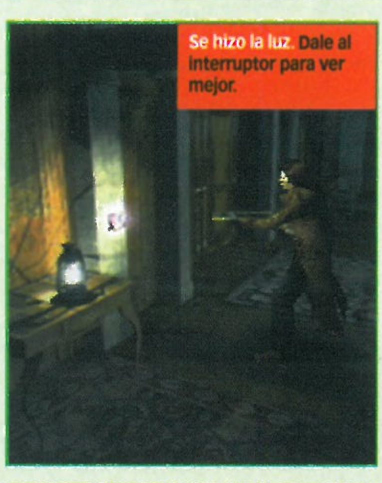
Caballero de la noche. Acompaña a Carnby en su cruzada contra el diablo.

Espejito mágico
Desbloquea el primer cuadro





El primer puzzle se encuentra en el vestíbulo de entrada de la mansión de Morton. Cuando entres se apagará la luz y deberás liquidar a algunas criaturas. Dirígete a la izquierda de la pantalla y enciende la luz antes de volver a la puerta con espejo por la que has entrado. A continuación, empuja la estatua de la izquierda hacia el espejo: para ello, ve hacia ella y pulsa ⊗. Aparecerán las iniciales H, M, y debes introducirlas en el mecanismo de la estatua. Ganarás acceso al cuadro que hay en el piso de arriba, a la derecha, y podrás recoger una pequeña llave oxidada.



Se hizo la luz. Dale al interruptor para ver mejor.

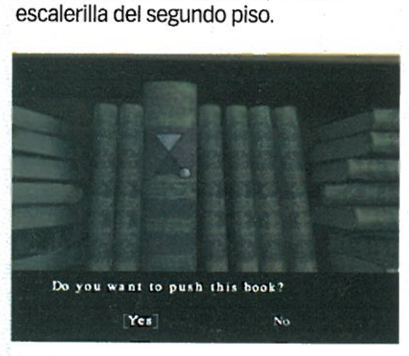




Desafío en la biblioteca
¡Silencio! ¿No ves que estoy leyendo?



Uno de los rompecabezas más endiablados del juego es el puzzle del libro de la biblioteca. Para resolverlo tienes que colocar cuatro libros de las estanterías en los lugares que les corresponden. El primero está al final del descansillo del segundo tramo de escaleras (avanza hasta donde puedas llegar). El siguiente lo tienes a la izquierda del interruptor de la luz que hay en las puertas de entrada. Encontrarás el tercero al pie de la primera escalera. El último libro, que da acceso a otro cuadro, está justo al pasar la escalerilla del segundo piso.



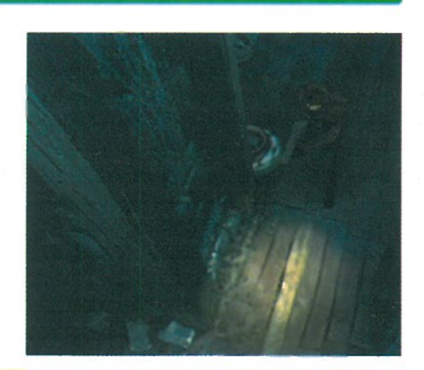




Estudio silencioso. No te entretengas con las revistas.

¿Dónde está la llave?
Bajo los tablones del suelo

Cuando entres en el ático del ala este verás un tramo del suelo que está hueco. Para dar con él, avanza por la sala hasta que tus pasos suenen de forma diferente sobre los tablones. También parecerán de un tono más claro bajo la luz de tu antorcha. Emplea la palanca del estudio de Obed Morton para descubrir la llave dorada y también un llavín que abre el escritorio del estudio de Alan Morton.





Ábrete de orejas. Bajo los tablones quejumbrosos aparecerán dos llaves.

Derrota al Procuraptor
Envía a la bestia alada al baúl de los recuerdos

En la librería también deberás enfrentarte al Procuraptor. Esta bestia parda es muy dura de pelar y, a la mínima oportunidad, te fulminará como a un mísero mosquito. Se trata de un luchador incansable, y no puedes huir, ya que las puertas se cierran de forma automática. Lo único que puedes hacer es matarlo. Para lograrlo, espera hasta que planee cerca de ti y machácalo con cualquier arma, al tiempo que esquivas sus rayos.
Espera a que vire y se recupere, desenfunda el lanzacohetes y demuéstrale quién manda aquí. Escapará al vuelo durante un instante, pero no cantes victoria, ya que volverá al ataque. Repite el proceso hasta que lo derrotes de forma definitiva: ya puedes salir de la biblioteca.

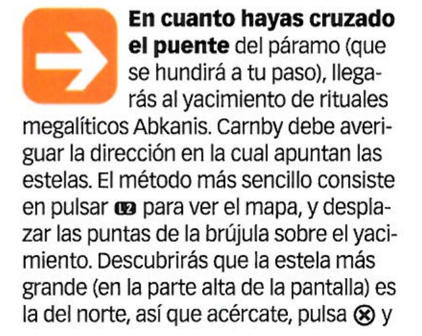






El encantamiento de Abkanis

Quién bien invoca, buen premio se lleva



En cuanto hayas cruzado el puente del páramo (que se hundirá a tu paso), llegarás al yacimiento de rituales megalíticos Abkanis. Carnby debe averiguar la dirección en la cual apuntan las estelas. El método más sencillo consiste en pulsar L2 para ver el mapa, y desplazar las puntas de la brújula sobre el yacimiento. Descubrirás que la estela más grande (en la parte alta de la pantalla) es la del norte, así que acércate, pulsa ⊗ y selecciona la opción «norte». A partir de aquí, el resto de puntas siguen el orden lógico. A partir de ahora debes limitarte a seguir las instrucciones de Aline y llamarla cuando te acerques a las estelas sobre las que desea saber algo; para ello, pulsa R2. Por último, colócate delante de la estela este y escucha tu dictáfono. Debes repetir la frase «Goul'ai Hypor Harris Korna» al lado de la estela para recibir la estatua del toro y una estela de piedra.



Círculo de piedra. Debes acercarte a las estelas en orden.



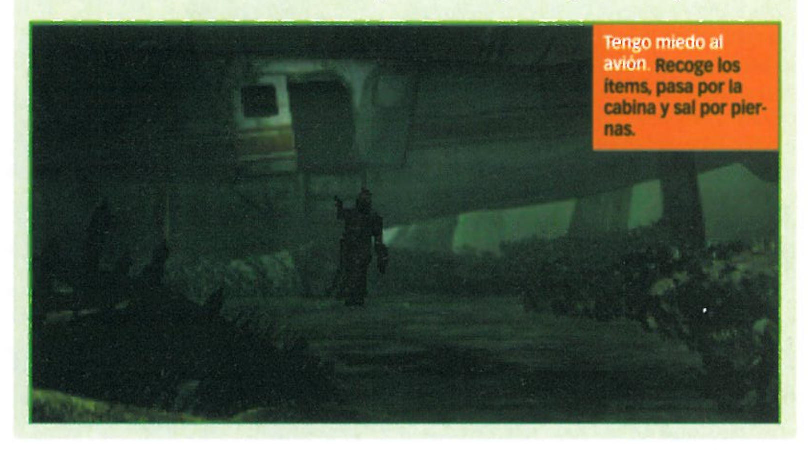


La cosa del pantano

Arenas muy movedizas



Cuando salgas del yacimiento de la invocación de Abkanis, avanza por el camino que cruza las cuevas. Deberás superar a unas cuantas bestias, así que no despegues el dedo del gatillo. Cuando entres al pantano, dirígete a la izquierda de la pantalla, esquiva a los híbridos y avanza hasta que llegues al avión caído. Hazte con los ítems antes de entrar en la cabina y registrar al piloto. Verás una escena de vídeo cuando se despierte, pero no te embobes, ya que el avión empezará a hundirse en las profundidades. En la parte alta de la pantalla aparecerá un temporizador: ¡dispones de 15 segundos para escapar! Sal por la misma puerta por la que entraste y disfruta del espectáculo: no todos los días se asiste al hundimiento de un avión en las cenagosas aguas de un pantano



Tengo miedo al avión. Recoge los ítems, pasa por la cabina y sal por piernas.

El laboratorio secreto

Jugosos ítems que debes descubrir

En el laboratorio, que se halla en los pasadizos subterráneos de la isla, encontrarás algunos objetos escondidos. Y menos mal que los ítems son jugosos, porque para hacerte con ellos deberás liquidar a un montón de bestezuelas. En la estancia en la recojas la carta escrita por Christopher Lamb para Obed Morton, dirígete a la pared poco iluminada que hay a la izquierda de la pantalla. Abre bien los ojos, y al final darás con un armario grande.
Ábrelo y descubrirás tres botiquines y dos cartuchos de gas. ¡Estupendo! Pero ándate con mucho ojo.
Ten mucho cuidado con los Híbridos y el resto de monstruos, ya que defenderán con uñas y dientes sus tesoros, y no permitirán que te vayas de rositas.







Mi mascota. Los cachorros peligrosos, a la perrera.

Pelea final

Pon a dormir al malvado Alan Morton

El enfrentamiento final de Carnby se produce con un mutado Alan Morton, personaje que no parece muy contento con tu trayectoria. Lo encontrarás al final de la necrópolis Abkanis, custodiando el último busto. No te molestes en llenarlo de plomo, ya que es inmortal. Lo que debes hacer es disparar cinco cohetes (o alguna otra arma pesada similar) hasta que caiga. A continuación, pasa corriendo hasta llegar al callejón sin salida que hay al lado de la lanza Carnby atravesará a la bestia con la lanza y tú podrás recoger el busto, trepar por la cuerda, y colocarla en su pedestal. Por último, apoltrónate en el sillón y disfruta de la última escena de vídeo. ¡Ya has acabado la partida!

¿O tal vez no? Puede que hayas completado la aventura de Carnby, pero si vuelves a empezar, descubrirás las peripecias que puede llegar a vivir Aline.





La aventura de Aline

Sólo en la oscuridad con Aline. ¿Será un sueño?



Enfoca al demonio

Problemas que salen a la luz

En el pellejo de Aline Cedrac, empiezas la partida sin armas y con una pequeña herida. Echa mano de un botiquín en cuanto puedas para curarte. Como no dispones de arma, mantén encendida la linterna en todo momento. Además de iluminar el camino, podrás herir a los enemigos. Por ejemplo, la criatura que hay en la habitación de Lucy es inmune a las balas. Tan sólo podrás matarla si iluminas su cara repetidas veces. ¡Eso sí que es una idea brillante!



Bichos bajo la cama. **Ilumina a la criatura de la alfombra.**

Locura monstruosa

Un monstruo en la biblioteca

Una vez abierta la puerta secreta de la biblioteca (introduciendo el código 1991 en los libros de entrada de cuatro códigos), puedes entrar en el estudio secreto. Tira de la palanca para acceder una cámara contenedora en la que encontrarás al siguiente enemigo, Howard Morton. Dispárale tres veces con la escopeta y, a continuación, corre para colocarte en buena posición, y recarga mientras se retuerce de dolor. Repite la acción hasta que esté alelado por completo.



El final de Howard

Corre por tu vida. Pero mucho



Cuando salgas de la mansión accederás a los jardines. Pero no te regales con las flores, ya que Howard Morton arremeterá con más fuerza. No te molestes en disparar, ya que se recupera de inmediato.

Lo único que puedes hacer es correr, correr, correr, sin descanso, ya que de lo contrario te atrapará y te hará mucha pupita. Estudia el mapa (L2) para no colarte en un callejón sin salida, y no pierdas de vista a las escasas bestias que hay por el camino. Pasa corriendo la capilla y entra en la cámara funeraria de la familia Morton. Aquí estarás a salvo de Howard, y podrás continuar la aventura.





¡Por patas! **No te enfrentes si no quieres morir.**

Enfrentamiento final

¿Lo he hecho bien?



El enfrentamiento final de Aline es más bestia que el de Carnby. Debes derrotar a Obed Morton, pero resulta que el tipo tiene un lado «bueno» y otro «malo». Para matarlo, sólo puedes disparar a su yo malvado (el único que te ataca). La mejor arma que puedes utilizar es la Pistola de Rayos, pero procura no disparar contra su lado bueno, ya que en ese caso te alcanzará y te dejará para el arrastre. Cuando hayas disparado a su lado malo once veces, Obed morirá y lo único que te quedará por hacer es recoger el busto y colocarlo en la cámara del piso de arriba.





Morton malvado. **Dispara a su yo maligno.**

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE **PlayStation Magazine**

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

20 juegos *Time Crisis: Proyecto Titán* que te permitirán revivir una de las mejoras épocas de PlayStation, desempolvar tu G-Con y liberar muchas tensiones. ¿Quién da más?



PS one™

"PSone logo" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA





Si eres un forofo de los coches, ¡este CD te va a encantar! Este mes nos ha dado por los coches, así que hemos incluido en el CD algunos de nuestros juegos de conducción *arcade* preferidos. La frescura de *The Italian Job*, las estrambóticas aventuras de *World's Scariest Police Chases* y la experiencia sublime que representa *Driver*, además de todo un clásico, *Micro Machines V3*. Pero si no te va el tema coches, pensando en ti hemos incluido las NUEVAS demos de *Peter Pan* y *The Pink Panther*. ¡Y tres juegos completos de Net Yaroze!

PARA UTILIZAR EL DISCO 84

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

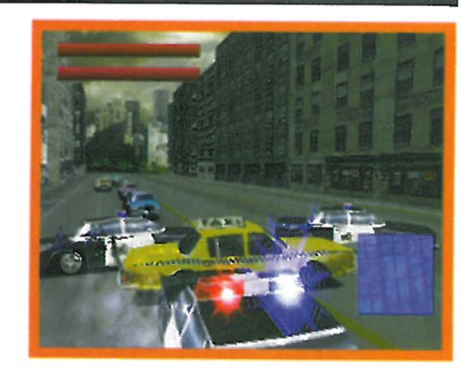
¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Driver

¡PRUÉBALO! Una nueva oportunidad de entrar en el mundo de *Driver*, en esta carrera criminalmente adictiva. **Dale al acelerador y pasa a la página 98...**





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

Peter Pan . The Pink Panter . Driver . The Italian Job . World's Scariest Police Chases . Micro Machines V3 . Rayman Rush . Shroud . A Dog's Tale . Sam The Boulder Man



¡PRUÉBALO! **«Diviértete con la plataforma del chaval de las mallas verdes, colega de Campanilla»**

Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamá

DATOS **GÉNERO:** Plataforma **DISPONIBLE DESDE:** Abril 2002 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag64*, 5/10



VUELA CONMIGO

Nunca crece, vuela como un pájaro, es colega de los indios y escarmienta a los piratas. Parece un sueño. Y en cierto modo lo es, y en el CD podrás jugar como esa especie de elfo volátil que es Peter Pan en el fantástico mundo de la Tierra de Nunca Jamás.

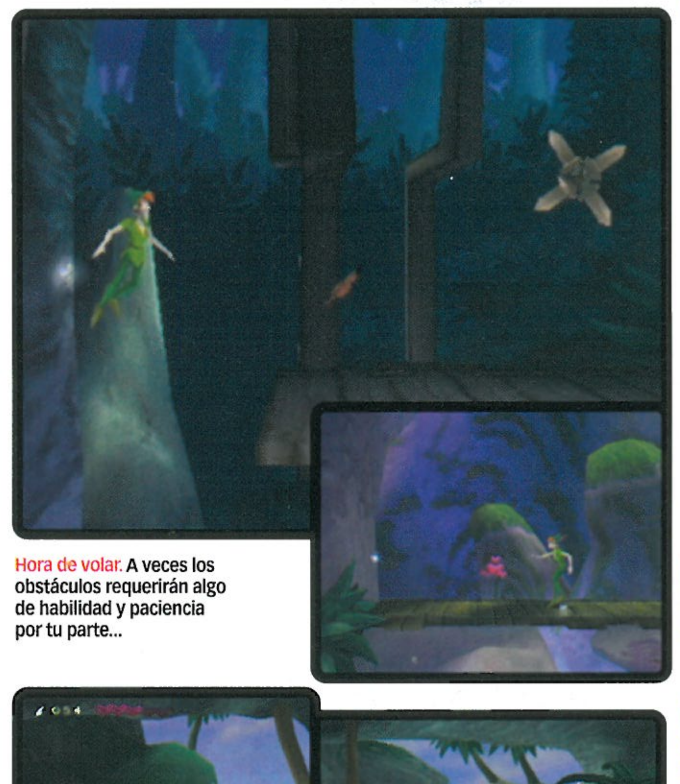
La demo cargará siempre el mismo nivel (que es el que necesitarás para el reto) cuando empieces el juego por primera vez. Después, seleccionará al azar uno de los tres niveles para que juegues, y uno de ellos es un largo viaje por la Tierra de Nunca Jamás.

El juego es toda una monada, y percibes una sensación diferente a la de otras plataformas, ¡porque te pasas la mayor parte del tiempo flotando en el aire! Como hay zonas secretas, prepárate para explorar hasta el último rincón para encontrar esos lugares adicionales que son la mar de gratificantes. Ah, y si se te acaba la vida, mata las plantas amarillas y verdes para obtener los corazones que te conceden vida.



CONTROLES

Stick	Mover a Peter
START	Pausar
⊗	Volar
◎	Dar con/ Lanzar el cuchillo
L1	Mapa
L2	Pedal trasero
R1	Mapa
R2	Pedal trasero



Hora de volar. **A veces los obstáculos requerirán algo de habilidad y paciencia por tu parte...**



Llave-rás. **Mata al pirata para hacerte con su llave y así desbloquear la rejilla que hay sobre esta zona**



TRUQUILLOS

¿PROBLEMAS?

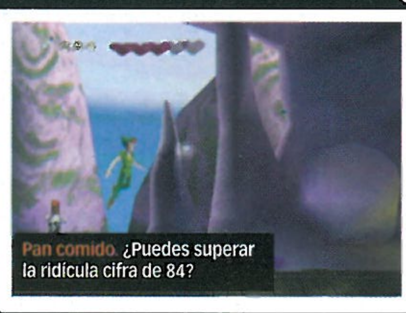
INCREÍBLE PERO CIERTO

Cuando te enfrentes al pirata, ponte fuera del alcance de sus espadas. Cuando se de la vuelta, lánzale un cuchillo.

DAGAS A DISTANCIA

Destruye barriles explosivos a distancia con el cuchillo. Recuerda que si mantienes pulsado ?, podrás conservar tu posición incluso cuando estés en el aire.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio



Pan comido. ¿Puedes superar la ridícula cifra de 84?

EL RETO

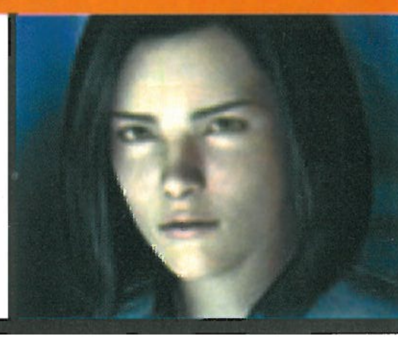
Tendrás que recoger todas las plumas que encuentres en el nivel que se carga cuando empiezas la demo por primera vez. Para desempatar en casos de empate, haz un dibujo divertido de Peter con otro personaje. Ganará el más gracioso.

LA PRUEBA

Queremos una foto de tu mejor puntuación de recogida de plumas al final del nivel, además del dibujo divertido. ¡Venga, haznos reír!

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!





¡PRUÉBALO! «Abundancia de mini-juegos de locura en el debut en PlayStation de la pantera rosa»

The Pink Panther: Pinkadelic Pursuit

DATOS | GÉNERO Fiesta | DISPONIBLE DESDE Por confirmar | DISTRIBUIDOR Cryo | PUNTUACIÓN N/D

PISTA DE PATINAJE

Pink Panther: Pinkadelic Pursuit es, sin duda, el juego más misterioso que nos ha llegado a la redacción de *PSMag*. Y si bien la última licencia de Cryo nos sorprendió a todos cuando apareció, ¡y todavía no sabemos cuándo llegará a las tiendas!, por lo menos lo hizo de manera positiva: rebosando de personajes, con montones de diversión y una animación que es una cucada.

La demo cuenta con dos minijuegos. El primero es un divertido juego de «bombardear a un dinosaurio enorme», en el que cuentas con un límite de tiempo muy estricto. Pero la parte más divertida la encontrarás en el interludio de patinaje sobre hielo que aparece en el lateral de la pantalla y constituye la base de nuestro reto del mes. Es un juego tan difícil como rápido, que requiere precisión a la hora de saltar por parte de la pantera rosa del mismo nombre.

Cuando empiece la demo, tendrás que dirigirte a la puerta que hay en el primer piso para comenzar la parte de patinaje. Nuestro reto no es una carrera contrarreloj. Sólo se trata de completar la etapa sin perder ni un ápice de energía, así que el tiempo es inmaterial...





¡Salta! La sincronización ha de ser perfecta

Acelera. Es imposible dejar de avanzar, pero puedes acelerar y salvar obstáculos



SINCRONIZACIÓN PERFECTA

Para completar nuestro reto tendrás que aprenderte el orden en que los objetos aparecen, y así saber el tiempo que necesitarás para llegar al final sin perder energía. Pero si eres capaz de dominar el doble salto (pulsa rápido dos veces ⊗), podrás alcanzar la ruta más alta (y más fácil) del nivel.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

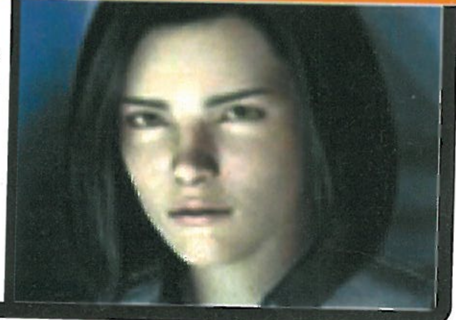
Si consigues llegar al final de la parte de patinaje sobre hielo de la demo con el contador de energía lleno (por ejemplo, con los cinco corazones intactos), podrías resultar vencedor. Venga, demuéstranos lo que un auténtico felino salvaje es capaz de hacer.

LA PRUEBA

Ten a un colega a punto para que haga una foto de la pantalla cuando vayas a recoger la llave que corona el final de la demo. (Te llevará cerca de un minuto llegar al final).

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!





A por todas. ¿Quién podría resistir la tentación de conducir por un callejón lleno de cajas de cartón?



Date el piro. Ir botando por las aceras y entre los obstáculos es una manera genial de despistar a los polis. Seguro que pierden el control



Anti-coches. En Driver los choques son lo más. Y, por raro que parezca, los peatones son invulnerables al 100%

¡PRUÉBALO! **«Tengo que resistir la tentación de derrapar... Tengo que re...»**

Driver

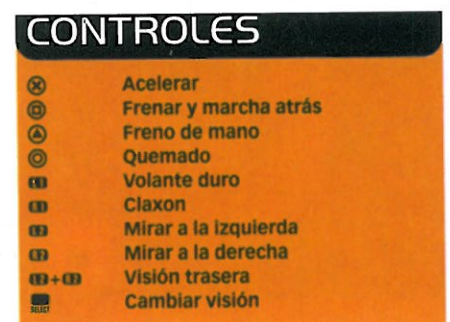
DATOS **GÉNERO:** *Arcade* de conducción **DISPONIBLE DESDE:** Mayo 1999 **DISTRIBUIDOR:** Infogrames **PUNTUACIÓN** PSMag29, 9/10

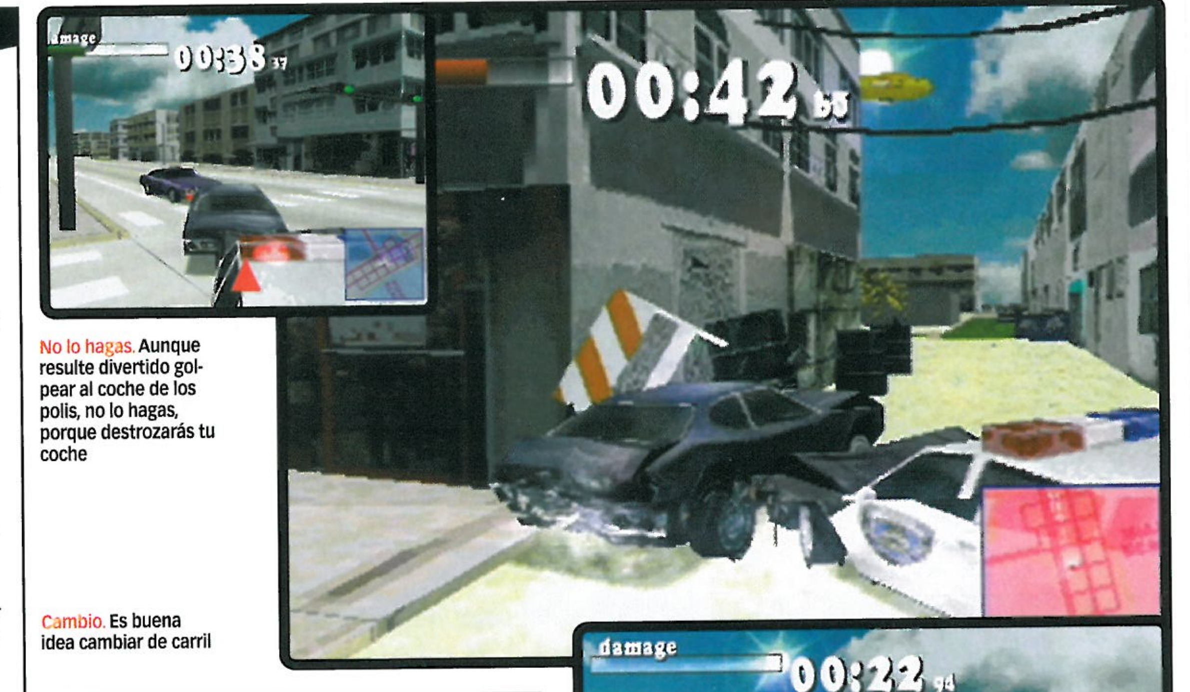
DATE LA FUGA

No cabe duda de que *Driver* es la saga de juegos que más mola de PlayStation. Vale, es cierto que Lara Croft consiguió ser portada de las revistas de moda, pero eso tuvo más que ver con sus grandes atributos que con los impresionantes coches, polis y delincuentes. Admitámoslo, ninguno de los que vimos ***Bullit*** pudimos evitar imitar los volantazos y movimientos de la peli desde el sofá, y *Driver* provoca ese tipo de sensaciones.

El objetivo de nuestra genial demo no podía ser más sencillo. Empiezas la secuencia con un poli pisándote los talones y sólo dispones de un minuto para despistarlo. Para triunfar necesitarás exprimir tu vehículo hasta extraer la última gota de aceleración, perfeccionar el arte del giro con freno de mano y, muy importante, evitar destrozar el coche. Hay muchas rectas donde puedes ganar a los polis en velocidad, pero no te engañes, porque el juego no es tan simple, la policía también tiene alguna que otra carretera bloqueada. Es difícil conducir por estas calles, amigo mío...

CONTROLES





No lo hagas. Aunque resulte divertido golpear al coche de los polis, no lo hagas, porque destrozarás tu coche

Cambio. Es buena idea cambiar de carril

Escapada a la victoria. Tu coche es más rápido que el de los polis, así que es posible (aunque sea una chorrada) adelantar al Panda de Plod



BUENO QUERIDO JUGADOR, LLEGÓ LA HORA DE APRENDER LO QUE UN COCHE PUEDE HACER. ¿LLEVAS PUESTO EL CINTURÓN? ¡PUES VAMOS ALLÁ!



LADO CONTRARIO DE LA CALZADA
Una de las maneras más fáciles de deshacerse del enemigo es situarte en el lado contrario de la calzada y acercarte todo lo que puedas a los coches que te vienen de cara. O bien el poli se mete un guantazo, o bien, ejem, te lo metes tú.



TOMAR LAS CURVAS
En *Driver* es imprescindible controlar las tres maneras de tomar las curvas (los giros con freno de mano, los impresionantes volantazos y el típico freno de pie). No te puedes permitir bajar el ritmo ni un segundo.



TODO RECTO
Ya que tu coche es más rápido que el de los polis, sólo tendrás que encontrar un trozo de carretera que no esté bloqueada por la poli y que sea lo bastante larga como para poder escapar. Por suerte hay más de una, pero tendrás que buscarlas.



PLANEA A CONCIENCIA
Usar con criterio el mapa del juego ayudará a los conscientes jugadores de *Driver* a encontrar en el nivel rutas de fuga adicionales, como por ejemplo este callejón. El ojo avizor tampoco tardará en descubrir las carreteras bloqueadas.



DISFRUTA DEL PAISAJE
Aprovecha el mundo del juego todo lo que puedas. Por ejemplo, puedes usar la explanada de esta gasolinera para girar sin causar daños por culpa de la velocidad. Algo rarísimo en este juego.

Algunas estrategias

Cómo deshacerte de la poli con elegancia



Con la cabeza del revés: Es posible chocar contra el coche de la poli de manera que le des la vuelta. Es posible, pero dificilísimo.



«Al agua, polis»: Es relativamente fácil hacer que los polis queden como unos idiotas lanzándolos a las aguas del puerto. Pero cuidado, no te vayas a caer tú.



Esquinazo: Gira por las curvas lo más tarde y de la manera más ajustada que puedas. A menudo los polis se comerán la curva que dejes atrás.





Coches de choque: Conduce lo bastante rápido y podrás atravesar las carreteras bloqueadas.

LA CLAVE

¡FRENA! El freno de mano es la mejor herramienta de que dispones. Para las curvas cerradas necesitas usar al máximo ⊗, o si no inhalarás los gases del tubo de escape y provocarás un choque múltiple.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

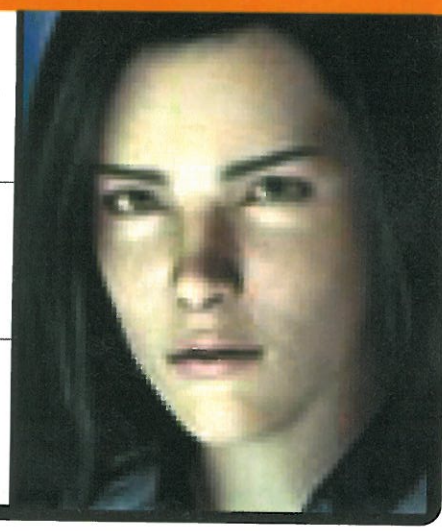


Tiempo record. No olvides grabar la pantalla con el tiempo

EL RETO
Un reto de velocidad con creces. Escapa de la poli en el menor tiempo posible, pero teniendo en cuenta que también concederemos puntos adicionales al estilo. Como lo de lanzar al Panda al puerto.

LA PRUEBA
Borra ese capítulo de Betty la Fea de tu madre y graba encima algo que valga la pena. Graba tu actuación y envíanos la cinta por correo.

EL PREMIO
Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!



¡PRUÉBALO! **«Enfúndate los guantes de conducir de cuero negro y súbete al Ferrari rojo»**

The Italian Job

DATOS **GÉNERO** Conducción **DISPONIBLE DESDE** Octubre 2001 **DISTRIBUIDOR** Infogrames **PUNTUACIÓN** *PSMag58*, 8/10

¿MINI YO O MINI TÚ?

Mujeres conductoras. Si no pueden conducir ni el carrito de la compra, ¿qué harán con un coche? Bueno, desmentir esta falsa idea tan machista depende de ti, porque si no lo haces, la llevas clara.

Debes demostrar que Lorna tiene lo que hay que tener para seguirle los pasos a Dave a través de las calles del viejo Londres hasta el casino. Deberás agudizar tus sentidos y calmar tus nervios de acero para superar esta prueba, puesto que de ella depende que te acepten o no en esta loca carrera de ladrones y policías. Así pues, ponte los guantes y prepárate para pisar el acelerador hasta el fondo. El Mini Cooper es una pequeña bestia difícil de domar, así que mejor será que estés atento en las curvas o te darás de narices contra alguna esquina o cabina de teléfonos. Créenos cuando te decimos que no es nada fácil y que deberás volver a empezar más de una vez para conseguir tu objetivo. La conducción de Dave es de lo más evasiva y sus giros repentinos a izquierda y derecha te volverán loco de remate y te harán sudar sangre. Pero no pierdas la esperanza, al final el esfuerzo valdrá la pena. Recuerda, la práctica te llevará a la perfección y aquí en la redacción de *PSMag* premiamos la perfección...



CONTROLES

⊗	Acelerar
◎	Frenar
△	Freno de mano
▢	Claxon
START	Pausa



Descarrilado. **El Mini se desliza por las curvas como si fuera por raíles. Una monada.**

Todo un flechazo. **La flecha es esencial para que sobrevivas en esta demo. ¡Si pierdes a Dave quedarás excluida de la patrulla!**



TRUQUILLOS

CONDUCTORES ACRÓBATAS

CÓMO PASÁRSELO BIEN

El hecho de que tengas que dar la talla, no significa que no puedas divertirte. Después de la cuarta curva hay un salto increíble. Para mantenerte en el aire, conduce por la acera derecha en vez de seguir por la calzada. El coche que va delante caerá por una colina, pero tú despegarás cual canguro relleno de helio.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

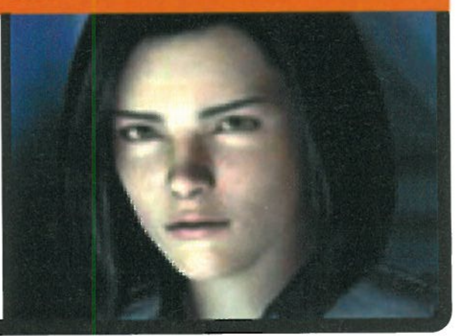
Sigue a Dave hasta el casino y llega al final de la carrera con el máximo tiempo que puedas en el contador. El conductor más rápido se lleva a la mujer, esto, al hombre.

LA PRUEBA

Necesitarás tener a mano a un colega mientras se acaba el tiempo, para que te haga una foto justo cuando llegues al patio delantero del casino.

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!



¡PRUÉBALO!

«¿Una dura noche de trabajo patrullando o un regalo para los adictos a la adrenalina?»

World's Scariest Police Chases

DATOS **GÉNERO:** Conducción **DISPONIBLE DESDE:** Agosto 2001 **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag56*, 9/10

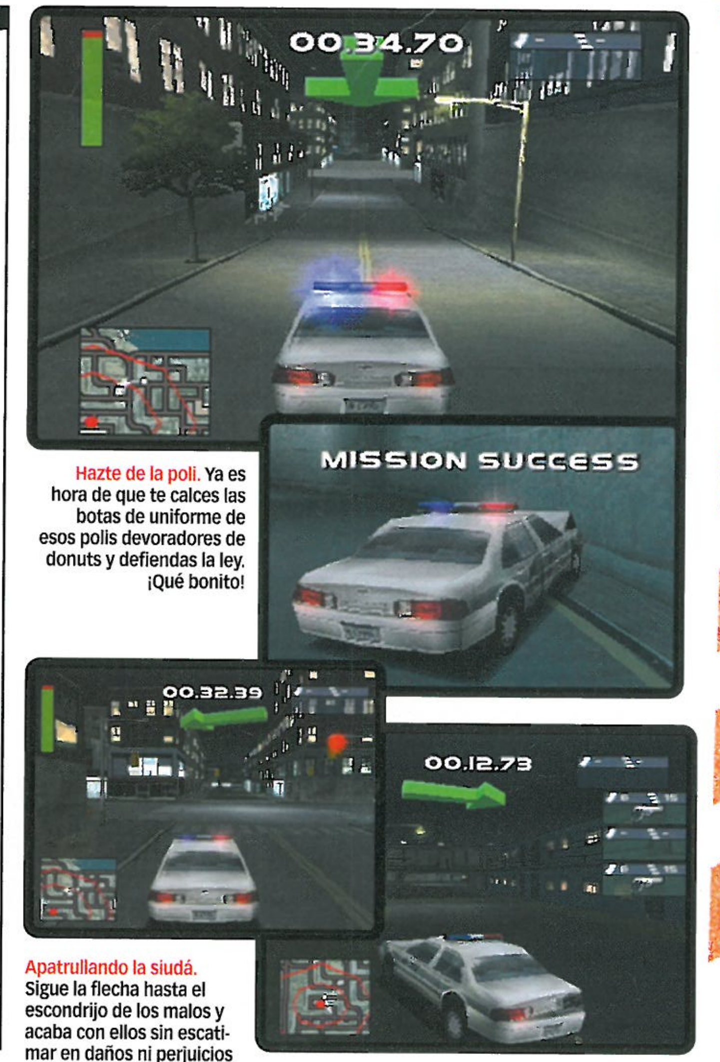
MEJOR QUE LA POLI

Estás patrullando. Todo está tranquilo. Casi demasiado tranquilo. En diez minutos habrás salido de trabajar y estarás sorbiendo un café y comiéndote un donut. Por desgracia, la noche se presenta movidita. Una panda de delincuentes, armados y extremadamente peligrosos, deciden que ahora es el momento perfecto para empezar la diversión nocturna, y la protección de los inocentes está en tus manos. Los problemas empiezan cuando das con ellos, porque disponen de una ciudad enorme para esconderse y por donde deambular a sus anchas. Cada vez que hemos jugado a la demo, ha ocurrido algo diferente. Los malos giran a la izquierda donde giraron a la derecha la última vez. Realizan cambios de sentido, hacen virajes bruscos y te dan un viajecito de cuidado. Y tú puedes embestirlos, disparar y básicamente darles un buen susto. Una vez queden destrozados, tendrás que recoger las pruebas. Y por lo que respecta a los delincuentes, su futuro se decidirá en los tribunales.



CONTROLES

⊗	Acelerar
◻	Frenar/ marcha atrás
△	Sirena
○	Freno de mano
L1	Seleccionar arma
R1	Disparar arma
L2	Mirar a la izquierda
R2	Mirar a la derecha
L2+R2	Mirar atrás
START	Pausar



Hazte de la poli. Ya es hora de que te calces las botas de uniforme de esos polis devoradores de donuts y defiendas la ley. ¡Qué bonito!

Apatrullando la siudá. Sigue la flecha hasta el escondrijo de los malos y acaba con ellos sin escatimar en daños ni perjuicios



TRUQUILLOS

ACABA CON ELLOS

ARRAMBLANDO QUE ES GERUNDIO

La mejor manera de acabar con los malos es arramblarlos con el coche. Pero no choques contra ellos demasiado pronto, porque así provocarás en tu coche el mismo daño que en el suyo, por eso mejor dejar esta opción como último recurso. Selecciona tu arma (L1) y usa ↑ y ↓ para seleccionar automáticamente el objetivo, y después descargar sobre sus sufridas carnes toda tu munición. Asegúrate de conducir en línea recta cuando dispares y de que no se cuele ningún civil entre tu objetivo y tú. Si fallas demasiadas veces, tendrás que recurrir a las embestidas, así que procura estar siempre tocando su parachoques. Después de esta intensa persecución, tendrás que recoger todas las pruebas de las que se hayan deshecho, así que no te vayas demasiado lejos.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

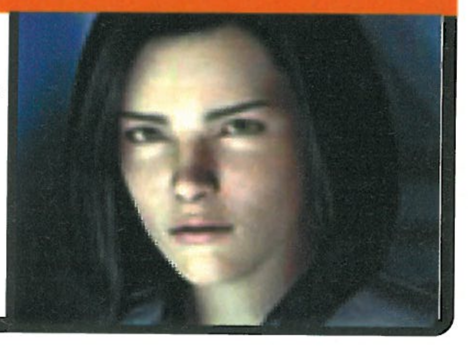
Éste es dificilillo. Tras completar la misión y llegar a la pantalla final, pulsa ? para recibir las órdenes de la misión. Queremos que causes el mayor daño posible, traducido en su valor en dólares. Pues sí, tendrás que destruir la ciudad y encima pescar a los malos. ¿Crees que podrás hacerlo?

LA PRUEBA

Haz una foto de la pantalla en la que se aprecie claramente la indudable destrucción total que has causado. El que más destroce, gana.

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!



¡PRUÉBALO! **«Minimízate y luego salta a la línea de salida para esta maravilla en modo multijugador»**

Micro Machines V3

DATOS — **GÉNERO** Carreras **DISPONIBLE DESDE** N/D **DISTRIBUIDOR** Codemasters **PUNTUACIÓN** N/D

TORNEO EN MINIATURA

Jugar solo a Micro Machines no está nada bien, por eso nuestra demo de este viejo, pero todavía bastante espléndido juego de carreras está pensada sólo para dos jugadores, así que mucho mejor. El juego completo presenta 48 pistas y tú y tu colega podréis probar aquí dos de ellas. Para empezar, tenemos en la parrilla de salida Splash 'N Dash, una carrera por el jardín fácil, salvaje y pasada por agua, en lanchas motoras y 4x4. También está Chemical Warfare, una batalla de sobremesa entre dos tanques armados hasta los dientes (¡pero de color rosa y amarillo!). ¡Pruébalas las dos!

Para nuestro reto necesitarás compincharte con un colega y juntos tendréis que acabar la carrera Splash 'N Dash en el menor tiempo posible. Más que competir uno contra otro, deberéis cooperar si queréis vencer al campeón. Lo que significa que no vale ir destrozando los coches ni sacar al otro de la pista para echarse unas risas, porque perderéis un tiempo muy valioso. Mejor que dejéis las trifulcas para cuando hayáis resuelto el reto. Intentad aprenderos la carrera de antemano, y así os percatáis de las curvas y giros complicados que pueda haber.





Crisis de identidad: ¿Es un coche? ¿Es una lancha motora? No, ¡es las dos cosas! Tu vehículo puede transformarse milagrosamente para adaptarse al terreno, algo muy útil cuando tienes que atravesar un estanque del tamaño de una piscina

Lección de Química: La pista Chemical Warfare te permite correr de manera descabellada y además jugar sucio. Lanza misiles y proyectiles al enemigo o agarra un mazo con el que atizarles. En cualquier caso, usar armas es una pasada

TRUQUILLOS

¿QUÉ UNAS BABOSAS TE OBSTRUYEN EL CAMINO? LEE NUESTROS CONSEJOS



SITUACIÓN UN TANTO PEGAJOSA
¿Quién ha dejado fuera la lechuga? Hay una babosa gigante en la pista que ha soltado una hilera de porquería pringosa que se te pegará a las llantas y te arruinará los tiempo de vuelta. Memoriza el momento en que aparece la babosa (justo después de la primera vez que sales del estanque) y prepárate para saltar por encima de ella pulsando ◎, L1 o R1. ¡Pero no te olvides de esperar a tu colega!

Otra táctica para mejorar los tiempos de vuelta consiste en entrar en las curvas a pegado a las esquinas. Es muy fácil, sólo tienes que soltar el botón del acelerador cuando te acerques a la curva y así reducirás la velocidad y tendrás mayor sujeción.

EL RETO *PSMag*

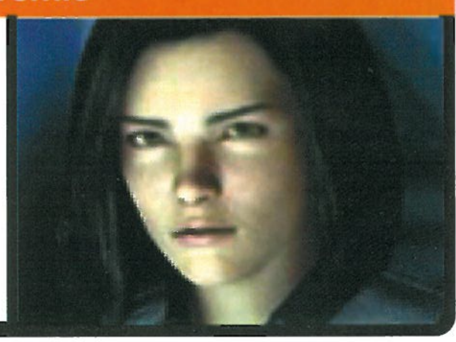
Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO
Acaba la carrera Splash 'N Dash en el menor tiempo posible. Ganará aquel al que le quede más tiempo en el reloj al cruzar la línea de meta. Nota: Haz caso omiso de la parte de Play Off que hay después de la carrera, queremos el tiempo de las tres vueltas.

LA PRUEBA
Haz una foto de tu colega y tú al cruzar la línea de meta. Se debe apreciar claramente el tiempo que queda en el reloj.

EL PREMIO
Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!



¡PRUÉBALO! **«Periplos caseros en un mundo inconcebible de esferas y resaltos»**

Rayman Rush

DATOS **GÉNERO** Carreras **DISTRIBUIDOR** Ubi Soft **PUNTUACIÓN** *PSMag64*, 6/10

Sí, es cierto, ésta es la misma demo que había en el CD del mes pasado. Pensamos que a lo mejor te apetecía volver a jugar después de leer la *review*. Y si te perdiste el número del mes pasado, así no tendrás que ser el único jugador del país que no haya probado el debut en las carreras de Rayman. Aquí te ofrecemos una vuelta en modo para un jugador en el brillante nivel acuático Water Canyon, donde compites contra la bola de grasa de Globox, y una carrera en modo dos jugadores en Canopy, un nivel algo más sombrío. Sin embargo, dejar fulminados a tus colegas en una carrera en modo multijugador (echa un vistazo a la sección TRUQUILLOS) es más divertido que hacer lo propio con ese gordo controlado por la CPU. Rush ha dividido las opiniones en la redacción de *PSMag*, ya que algunos de nosotros disfrutamos con esas patrañas tan simples en modo multijugador, mientras que otros se quejan de que no es más que un pésimo juego de karts, pero sin los karts. Así que ya nos dirás lo que piensas tú.



CONTROLES

⊗	Saltar/ activar as orejas de helicóptero
◎	Disparar arma
D-Pad	Correr



TRUQUILLOS

¿QUÉ TE QUEDAS ENTUMECIDO?

PUES EMPIEZA A LEER

Tienes que poner la directa en el modo multijugador. Si te quedas rezagado, será muy posible que recibas un ataque de congelación (?). Pero la mejor estrategia consiste en esperar hasta que estés en la recta anterior a la curva final, después disparar al bloque para darle al interruptor de la velocidad, que ahora podrás usar para adelantar ¡y ganar la vuelta!

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Este mes nuestro campeón deberá demostrar lo bien que sabe jugar. Queremos una carrera cronometrada en modo un jugador. Ganará el más rápido.



LA PRUEBA

Haz una foto de la pantalla en el momento en que atravieses la línea de meta en modo un jugador, o si lo prefieres, graba en vídeo la carrera.

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!

¡PRUÉBALO! **«Llegaron de otro planeta... mándalos de vuelta a casa convertidos en miles de partículas minúsculas»**

Shroud

DATOS **GÉNERO** *Shoot 'em up* **PROGRAMADOR** Ben James **PUNTUACIÓN** N/D

***Shroud* es la versión de Yaroze** del clásico retro *Defender*, del cual, si ya tienes cierta edad, deberías acordarte bien. Al igual que el resto de las especialidades de la casa, el juego no es complicado, es adictivo y bastante peliagudo, al menos al principio.

Al cargar el CD te encontrarás sobrevolando la superficie del planeta. Hordas de diferentes tipos de enemigos entrarán rápidamente en escena, y sólo tendrán una cosa en mente: cortarte a rodajitas como un nabo de ensalada. Tendrás que reaccionar con rapidez para evitar los ataques de la nave más veloz y disparar con gran precisión para convertirlos en miles de partículas.

La carga de los enemigos alienígenas es casi incesante, pero veamos hasta dónde eres capaz de llegar antes de que aparezca la pantalla de Game Over.

CONTROLES

⊗	Acelerar
◎	Disparar láser
△	Hiperespacio
R1 L1	Zoom derecha
R2 L2	Zoom izquierda

TRUQUILLOS

¡QUE VIENEN! BUSCA LAS SEÑALES EN EL RADAR



NO MIRES ABAJO

Tiene gracia, pero el caso es que deberás pasar mucho tiempo mirando el radar de la parte superior de la pantalla, en vez de centrarte en la acción principal. Así podrás saber lo que se avecina tanto por delante como por detrás, y tomar acción ofensiva o evasiva según convenga. Podrás deshacerte de la nave enemiga antes incluso de ser visto.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

El reto no podía ser más fácil. Sólo tienes que conseguir la mayor puntuación posible y enviarnos la prueba.



LA PRUEBA

Haz una foto de la pantalla de game over que muestre la puntuación que has conseguido con tu dominio del láser.

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!



¡PRUÉBALO! «La mayor cantidad de caca de perro desde que mi chucho se comió un bocata»

A Dog's Tale

DATOS — **GÉNERO** *Ladrido 'em up* — **PROGRAMADOR** Ira Rainey — **DISPONIBLE DESDE** Ya — **PUNTUACIÓN** XX

¿QUIÉN HA DEJADO FUERA A LOS PERROS?

Aquí te presentamos un juego que te hará volverte loco de rabia. Autoproclamado como un juego de proporciones increíblemente pequeñas, es el típico caso de juego ultra-sencillo, pero tan frustrante que les hace perder el pelo a los redactores de *PSMag*. Juegas como un personajillo rechoncho que no tiene nombre y tienes que rescatar a tu perro, al que una banda ha secuestrado sin ningún motivo en particular. Para liberarlo, deberás saltar a través de una serie de plataformas, esquivar los cactus puntiagudos y recoger cinco llaves.

¿Que te parece chupado? Pues, hala, pruébalo.

Puede que tuviéramos una mala semana en la redacción de *PSMag*, y que estuviéramos de los nervios, pero lo cierto es que fuimos incapaces de pasar de la segunda llave sin echar a correr fuera de la sala berreando. Demuéstranos lo pardillos que somos y explícanos qué es lo que pasa cuando llegas al final. Como premio te ofrecemos unos regalitos perrunos la mar de tentadores.

CONTROLES

⊗	Saltar
←→	Mover derecha/ izquierda

TRUQUILLOS

¿QUE SIGUES PINCHÁNDOTE CON COSAS PUNTIAGUDAS? PUES A NOSOTROS NO NOS MIRES



QUÉ VIDA MÁS PERRA

Avanzar en este juego es una cuestión de sincronizar los saltos de una plataforma a otra. Usa los botones de ← y → para correr hacia la izquierda y hacia la derecha y cuando llegues al borde de la plataforma, pulsa ⊗. El margen de error es mínimo. Ah, y para conseguir una vida adicional, has de recoger 50 huesos.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Demuéstranos que has liberado a tu chucho de las garras del enemigo. Quedaremos muy impresionados si lo haces.



Guau guau. Todavía no estamos domesticados

LA PRUEBA

Envíanos una foto donde se aprecie claramente que has liberado a Fido. O si no, puedes grabar en vídeo tus andanzas.

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!

¡PRUÉBALO! «Un puzzle casero para tirarse de los pelos»

Sam The Boulder Man

DATOS — **GÉNERO** Puzzle — **PUNTUACIÓN** N/D — **PROGRAMADOR** James Hobden

¡AY! ¡CÓMO DUELE!



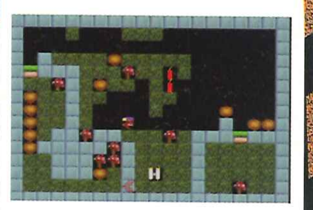
Lo que comienza como un puzzle afable del estilo de *Bomberman*, en el que vas esquivando rocas y encontrando setas, se transforma (después de tres o cuatro niveles) en uno de los puzzles más difíciles y frustrantes del momento.Resumiendo, eres Sam, intentas salir de un laberinto y vas abriéndote camino conforme avanzas, esquivando rocas y recogiendo setas. Cuando recojas todas las setas, habrás acabado el nivel. Cuando te encuentres con puertas cerradas, podrás usar dinamita para abrirlas. De momento todo muy fácil. El único problema es que las rocas te obstruyen el camino continuamente (o te matan, directamente) a medida que destapas los cuadrados que tienen alrededor, y entonces caen en picado. Cuando llegamos al nivel seis (imagen inferior), nos quedamos sin saber qué hacer. Así que por favor, te rogamos que acabes este nivel y nos enseñes cómo hacerlo. Seguro que te depara alguna sorpresa. También hay un nivel para dos jugadores, pero es muy fácil y, además, es imposible llevar la cuenta de la puntuación cuando

CONTROLES

D-pad	Dirección
◎	Suicidarse

TRUQUILLOS

CALMA Y HABILIDAD



¿SUICIDIO CONTINUO?

Éste es un puzzle peliagudo, cortesía del sádico programador James Hobden. La manera de superarlo es usando la lógica, pensando en qué ocurrirá cuando deshagas las cosas. A menudo te metes en problemas por no pensar con antelación y te ves obligado a suicidarte (O). Y recuerda, sólo puedes mover las rocas individualmente, si se agrupan dos o más, se apelmazan enseguida.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

A ver si consigues estar entre los cinco primeros en resolver este endemoniado nivel. Resultó demasiado para nuestro redactor.



Nivel seis. ¿Podrás encontrar la salida?

LA PRUEBA

Llega al final y haz una foto del mensaje de «Buen trabajo, chaval». pero también tendrás que explicarnos cómo lo has hecho.

EL PREMIO

Unas gafas Final Fantasy: la fuerza interior... y algo más... ¡tachaaaan!



METAL GEAR SOLID

EL MÁS SIGILOSO



M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Escondites encontrados: 6

El primer reto de este mes era un tanto atípico. Ni puntuaciones altas, ni récords apabullantes, ni carreras locas por llegar el primer. Nada de eso. Aquí había que hacer del sigilo tu mayor arma y, como siempre, sólo puede quedar uno...

2.	3 escondites	**José Ortiz** Badajoz
2.	3 escondites	**Félix Valle** *Leganés* (Madrid)
3.	2 escondites	**J. Ramón Morales** *Albuñol* (Granada)

C-12: RESISTENCIA FINAL

EL MEJOR TIEMPO



FÉLIX VALLE
Mejor tiempo: 3 min. 26 seg.

Bueno, bueno, a quien tenemos aquí. A nuestro fiel competidor Félix Valle. El primer reto te lo ha arrebatado tu eterno rival Miguel Ángel, pero este segundo es para ti, puesto que has sido el más rápido destruyendo todo lo que se te ponía por delante...

2.	4 min. 03 seg.	M. Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3.	7 min. 50 seg.	José Ortiz	Badajoz
4.	10 min 07 seg.	J. Ramón Morales	*Albuñol* (Granada)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ,
¿A QUÉ ESPERAS?

40 WINKS

LA MEJOR PUNTUACIÓN



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor puntuación: 155 zetas

Oye Félix, seguro que no te has quedado dormido con el reto de *40 Winks*, aunque nadie lo diría visto el número de zetas que te has metido en el bolsillo. Nuestra directora intentó superar tu récord, pero se quedó frita en la silla cuando iba por la segunda zeta, después de que saliera Casimiro...

2. 97 zetas Miguel Ángel Izquierdo *Andújar* (Jaén)

TIME CRISIS

EL MÁS RÁPIDO



M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar
Mejor tiempo: 1 min. 14 seg.

Aquí tenemos otra vez al señor Miguel, un chico de gatillo fácil que se lleva el premio de este reto. Por cierto Miguel, el otro día pasó Lara Croft por la redacción y nos robó todas tus fotos, de manera que si puedes enviar otra, te lo agradeceremos muchísimo..

2. 1 min. 25 seg. J. Ramón Morales *Albuñol* (Granada)

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ,
¿A QUÉ ESPERAS?

YAROZIANS

LA MEJOR PUNTUACIÓN



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor puntuación: 61750

Oye Félix, en la redacción todavía estamos alucinando con tu puntuación. Tú no eres extraterrestre, ¿verdad? Porqué ni siquiera el primo del redactor jefe consiguió superarte... Aunque tampoco es muy hábil que digamos.

2.	9.485	M. Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3.	7.395	J. Ramón Morales	*Albuñol* (Granada)
4.	6.520	Javier Monfort	*Denia* (Alicante)
5.	6.255	Pedro Usabiaga	Guipuzkoa
6.	5.005	José Ortiz	Badajoz

PONG

EL MAYOR NÚMERO DE BOLAS



JAVIER MONFORT
Denia (Alicante)
Número de bolas: 4

Bueno, hacía ya tiempo que no teníamos un empate. Aunque en esta ocasión ha sido un empate múltiple. Ya sabéis la norma que aplicamos en estos casos. El primer sobre que llega a la redacción gana. Javier, tu sobre fue el primero y tú ganas...

4 bolas en pantalla:
Miguel Ángel Izquierdo (Andújar); **José Ortiz** (Badajoz); **Félix Valle** (Leganés); **J. Ramón Morales** (Granada)

SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ

EL MEJOR RESULTADO



M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor resultado: 10 - 0

Visto el verano futbolero que nos espera, no está de más tener un poco de cultura acerca de este deporte rey. Miguel ha demostrado ser el más "sabio" y por eso es el vencedor de este reto. Enhorabuena, te has marcado un buen tanto, chaval...

BROKEN SWORD 2

LA MEJOR ESCENA



M. ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Escenas ridículas: 2 escenas

No sólo de tiros, explosiones, carreras y goles vive el jugador medio de PlayStation. También vive de aventuras en las que tienes que estrujarte la materia gris, aunque en estas aparezcan frases y situaciones un tanto peculiares como las que ha encontrado nuestro amigo Miguel Ángel.

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ,
¿A QUÉ ESPERAS?

ROBOT RON

LA MEJOR PUNTUACIÓN

FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor puntuación: 1.496.013 puntos

Puntos por doquier, esa ha sido la tónica principal del reto de esta demo. Uno ha destacado por encima de los otros y se lleva el premio...

2.	902.547	Pedro Usabiaga	Guipuzkoa
3.	476.969	M. Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
4.	318.575	J. Ramón Morales	*Albuñol* (Granada)
5.	280.854	Javier Monfort	*Denia* (Alicante)
6.	72.356	José Rionda	Asturias

ROCKS 'N' GEMS

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Tiempo restante: 33 seg.

Y como no podía ser de otra manera, el último reto se lo disputan nuestros dos competidores más acérrimos y fieles: Félix y Miguel Ángel... Esta vez, Félix se lleva el premio, pero no te confíes chaval, porque seguro que Miguel no se deja intimidar tan fácilmente

2. 24 seg. M. Ángel Izquierdo *Andújar* (Jaén)

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ Driver
- ☐ Micro Machines V3
- ☐ Sam The Boulder Man
- ☐ The Italian Job
- ☐ World's Scariest Police Chases
- ☐ Rayman Rush
- ☐ Peter Pan
- ☐ Pink Panther
- ☐ Shroud
- ☐ A Dog's Tale

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

ADJUNTO ☐ **VÍDEO** ☐ **FOTO COMO PRUEBA**

PS Mag ANTERIORES

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Rotix: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Buzz II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdin: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bob

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € (990 ptas. cada uno

(+ 2,40 € (400 ptas). de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

GANADORES SHADOW MAN 2

1. GANADOR CAZADORA CUERO + JUEGO
Lumi Jiménez Trujillo Huesca

2. Jesús Moreno Atienza
Cala D'Or (Santanyi)
Baleares

3. Juna Vicente
Peñarrubia Paris
Miramar (Valencia)

4. Néstor Ibarrondo
Gernika (Vizcaya)

5. Rubén Martínez Cáceres
Ibiza (Baleares)

6. Daniel Saldaña Pariente
Palencia

7. Alberto Carrera Pacios
Palma de Mallorca

8. Cristóbal Varea
Alacuas (Valencia)

9. Aythami Rubio Vera
Tragalete (Cuenca)

10. Loli Revaliente Palomo
Hinojosa del Duque
(Córdoba)

11. Fernando Albo Usle
Bernagan (Cantabria)

12. Luis Miguel Mendoza Martos
Huelva

13. Pedro Usabiaga Balerdi
Ordizia (Guipúzcoa)

14. Eduardo García Muñoz
Benetusser (Valencia)

15. Daniel Reguero Paquereau
Madrid

16. Marcos García Rey
Santa Comba (La Coruña)

17. Stelian Obreja
Onda (Castellón)

18. Gonzalo Gatón Díaz
Utebo (Zaragoza)

19. Daniel Bormez Martínez
San Andrés del Rabanedo (León)

20. Enrique Juan Ramos
Gijón (Asturias)

GANADORES MANAGER DE LIGA 2002

1. Félix Jesús Mora Jara
Aldea del Rey (Ciudad Real)

2. José María Iglesias Sousa
Torena (León)

3. Beatriz Herrera García
Valladolid

4. Rubén Poveda Hita
Badalona (Barcelona)

5. Juan Manuel Lobón Sanz
Madrid

6. Gerard Benavides Mante-
cón
Barcelona

7. Adrián Márquez Pavón
La Palma del Condado
(Huelva)

8. Salvador Muñoz Peñalver
Cúllar (Granada)

9. Juan Manuel Martín Ruiz
Matamorosa (Cantabria)

10. Alejandro Tartagline Costa
Tuy – Figueiró (Pontevedra)

11. Anna Salom
Barcelona

12. Alejandro Simón Giol
Barcelona

13. Gemma García Murillo
Vilafant (Girona)

14. Carlos Ruiz Pérez
Valladolid

15. Lluc Pons Fita
La Bisbal (Girona)

16. David Iráculis Moreira
Moreda de Aller (Asturias)

17. Salvador Teixell Suñé
Cariera de Gaiá (Tarragona)

18. Pablo Piñeiro Cortiñas
Oleiros (La Coruña)

19. Enrique Jiménez Sabonido
L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

20. José Luis Martín Casau
Oropesa del Mar
(Castellón)



Expertos en informática

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643

ASTURIAS
- **Oviedo** C.C. Los Prados, local 12 ©985 119 994

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
  - C/ Bolsería, 10
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
- **Inca** C/ Pelaires, 10

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
  - C/ Sants, 17 ©932 966 923
  - C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ©934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ©928 265 040
  - C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ©917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
- **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806

PONTEVEDRA
- **Pontevedra** C.C. Vialia, Local 6. C/ C. Sotelo, s/n ©986 853 624
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



SOFTWARE	BLOOD OMEN 2	59,95
	DEVIL MAY CRY	62,95
	DYNASTY WARRIORS 3	64,95
	FIFA FOOTBALL 2002	54,95
	GTA III	62,95
	ICO	59,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
	STATE OF EMERGENCY	64,95
ACCESORIOS	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	MEMORY CARD 8 MB. SONY	39,95
	VERTICAL STAND SONY	13,95
	VOLANTE 360 RED ED. FERRARI	57,95

Novedades del mes (PlayStation 2)

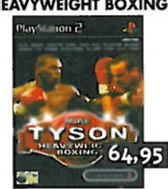


- ALL STAR BASEBALL 2003 — 59,95
- COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — 59,95
- DOWNFORCE — 49,95
- DRAKAN: THE ANCIENTS GATES — 59,95
- DUNE — 54,95
- F1 2002 — 64,95
- FINAL FANTASY X — 69,95
- INTERNATIONAL SUPERTAR SOCCER — 59,95
- MANAGER DE LIGA 2002 — 64,95
- MEDAL OF HONOR: FRONT LINE — 64,95
- MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING — 64,95
- MUNDIAL FIFA 2002 — 64,95
- NBA 2 NIGHT 2002 — 59,95
- RED CARD SOCCER — 59,95
- ROLAND GARROS 2002 — 39,95
- SHADOW HEARTS — 59,95
- SMASH COURT TENNIS — 59,95
- SOLDIER OF FORTUNE: GOLD — 64,95
- STAR TRECK VOYAYER: ELITE FORCE — 64,95
- TEST DRIVE OVERDRIVE — 49,95
- VAMPIRE NIGHT — 59,95
- VIRTUA FIGHTER 4 — 59,95



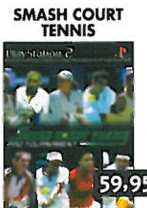






















Novedades del mes (PlayStation)

- PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A.: ISLA DE LOS SUSTOS — 139,95
- PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER — 142,95
- DIGIMON WORLD — 29,95
- DRAGON BALL: FINAL BOUT — 29,95
- DRAGON BALL Z: UNTIMATE BATTLE 22 — 29,95
- EL PLANETA DE LOS SIMIOS — 17,95
- FINAL FANTASY ANTHOLOGY — 29,95
- HELLBOY — 29,95
- METAL SLUG — 19,95
- MUNDIAL FIFA 2002 — 47,95











RAINBOW SIX: LONE WOLF	julio
DIGMON RUMBLE ARENA	julio
DIGIMON CARD BATTLE	julio
PANZER FRONT BIS	julio
LILO & STITCH T. IN PARADISE	julio
STUART LITTLE 2	julio
THE HOOBS	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	julio

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

C. PAD TRHUSTMASTER FIRESTONE UPAD — 27,95



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — 29,95



DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,95



DVD REMOTE STEPS — 17,95

J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 — 47,95



MEMORY CARD SONY 8 MB. — 39,95

P. LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER — 39,95

VOLANTE PRO PLAY MONZA — 59,95



ELIGE TU PACK

PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2 — 319,95 EUROS

PLAYSTATION 2 + FINAL FANTAXY X — 319,95 EUROS

superofertas del mes

ARMY MEN RTS — 29,95

CRAZY TAXI — 29,95



PLAYSTATION 2 — 299,95

¡RESÉRVALO YA! — 64,95

DEAD OR ALIVE 2 — 29,95



DRAGON RAGE — 29,95



DYNASTY WARRIORS 2 — 34,95

ESTO ES FÚTBOL 2002 — 29,95



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES — 29,95



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002 — 29,95





FIFA 2001 — 29,95



FORMULA ONE 2001 — 29,95



GRAN TURISMO 3: A-SPEC — 29,95



JEKYLL & HYDE — 29,95



LOTUS CHALLENGE — 29,95



MOTO GP — 29,95



Lanzamiento 21 de junio

ONIMUSHA — cons.





PENNY RACERS — 29,95





RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — cons.





SHIFTERS — 29,95





¡resérvalos ya!

GRAN TURISMO NEXT	julio
AGRESSIVE IN-LINE	julio
PRISIONERS OF WAR	julio
BLADE 2	julio
X-MEN FIGHTING	julio
PRO RACE DRIVER	julio
STITCH EXPERIMENT 626	julio
V-RALLY 3	julio
BARBARIAN	julio
ZIDANE FOOTBALL 2002	julio
PAC MAN WORLD 2	julio



FIFA 2002 — ~~62,95~~ 54,95

¡NUEVO PRECIO!

META GEAR SOLID 2 — ~~64,95~~ 54,95



SPY HUNTER — 34,95



TARZÁN FREERIDE — 29,95



TEKKEN TAG TOURNAMENT — 29,95



TOP GUN — 34,95



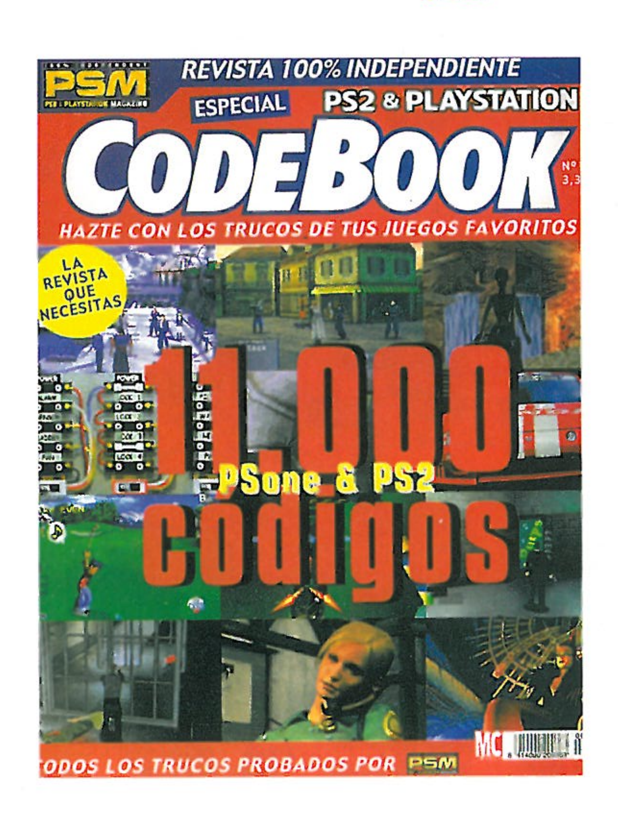
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.



pedidos por internet www.centromail.es

YA EN TU QUIOSCO









Virtua Fighter 4

EL VERDADERO MAESTRO SÓLO SE ENFRENTA A OPONENTES QUE MERECEN LA PENA.

El único juego de artes marciales tan real como la vida misma.

Nadie nace sabiendo. Y menos, sin recibir algún golpe. Pero, hay una forma de aprender. Virtua Fighter 4. Las verdaderas artes marciales que practican los maestros. Con patadas, barridos, golpes magistrales, giros de caderas, saltos, y todos los movimientos reales de artes marciales. Virtua Fighter 4 de SEGA está desarrollado en exclusiva para PlayStation 2, donde la lucha sólo tiene un fin. Convertirse en un maestro de artes marciales.

Descárgate el anuncio de televisión en www.verdaderomaestro.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

es.playstation.com